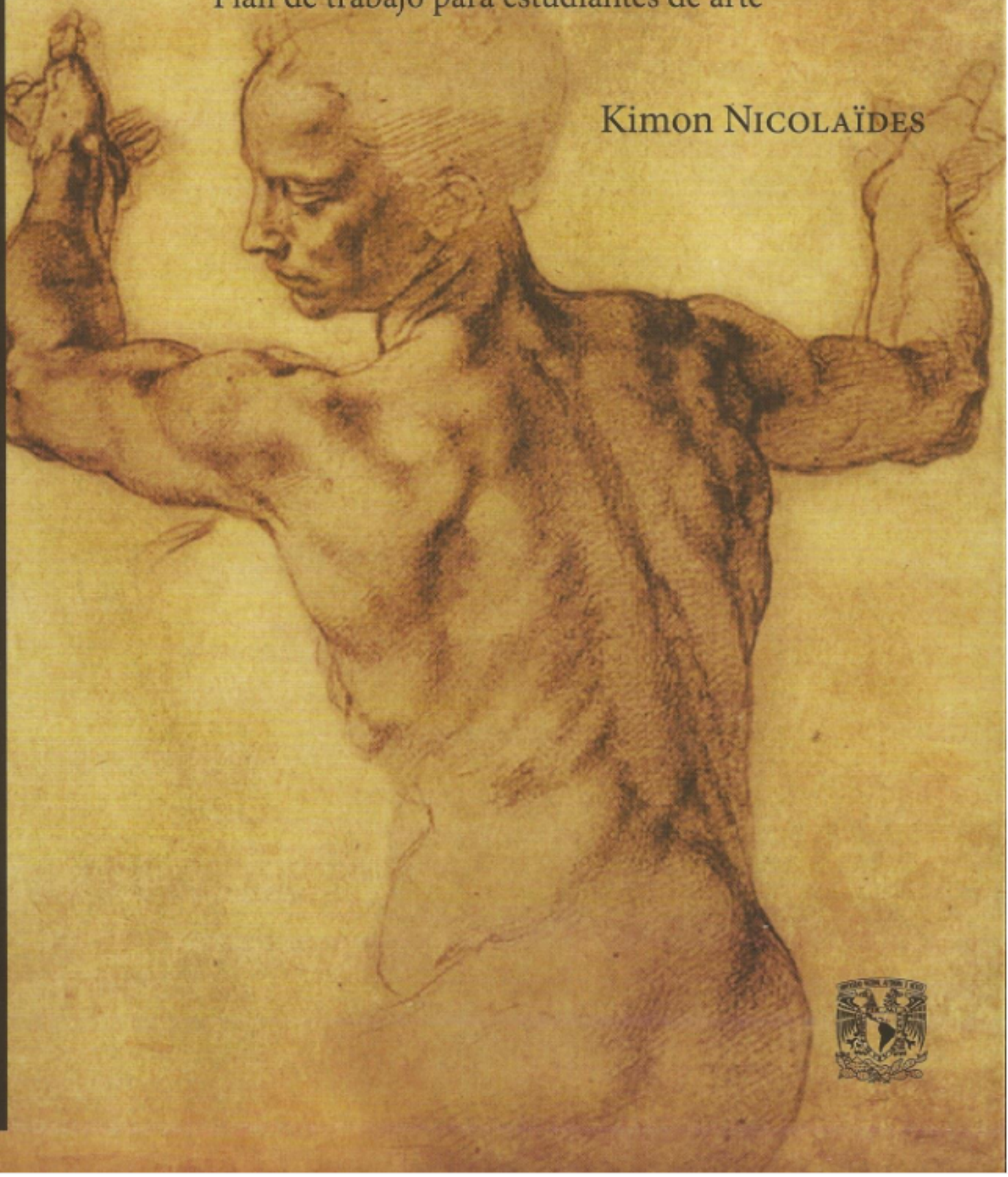
La forma natural de dibujar

Plan de trabajo para estudiantes de arte

Kimon Nicolaïdes



Espiral

Colección Espiral

Facultad de Artes y Diseño

La forma natural de dibujar

Plan de trabajo para estudiantes de arte

Kimon Nicolaïdes

Universidad Nacional Autónoma de México
México, 2014

PETER A. JULEY & HIJO, *KIMON NICOLAÏDES.*

Nota del editor

El primer borrador de este libro se había completado dos años antes del fallecimiento de Kimon Nicolaïdes, en el verano de 1938. Quizá sólo se habría logrado publicar de manera póstuma, pues el autor se mostraba reacio a dar el toque final a sus métodos de enseñanza, en constante evolución.

Después de su muerte, el manuscrito se preparó para publicación gracias al apoyo de G.R.D. Studio, una empresa que apoyó el desarrollo de jóvenes artistas estadounidenses, y con la cual estuvo asociado junto con Philip J. Roosevelt. El trabajo editorial quedó a cargo de Mamie Harmon, quien estudió varios años con Nicolaïdes y colaboró con él en la redacción del manuscrito.

La preparación del texto comprendió esencialmente la disposición del material según el plan del autor, así como la incorporación de otros escritos de él mismo, además de notas de sus estudiantes para subsanar algunas omisiones. La mayoría de las ilustraciones, por otra parte, debieron seleccionarse sin su asesoría, si bien se ha tenido extremo cuidado en adherirse a la preferencia establecida por el autor. En ocasiones esto no ha sido posible debido a la dificultad de conseguir material del extranjero.

Nicolaïdes tenía contemplado realizar, para el libro, ciertos bosquejos y diagramas que ayudarían a explicar las instrucciones de los ejercicios. Debido a que eso no se logró, se utilizaron, en sustitución, dibujos suyos para clases con estudiantes particulares. Estos bosquejos son, naturalmente, informales y sin acabado, pero cumplen su función y quizá añadan algo del tono personal de enseñanza que él deseaba preservar. Los dibujos de estudiantes son, de igual manera, ejemplos provenientes de clases reales (por estudiantes de aproximadamente el mismo ni-

vel, según el plan de estudios, que el presentado en el libro). Los dibujos de grandes maestros se seleccionaron con la idea de mostrar cómo encara el trabajo el artista.

Gracias al entusiasmo y colaboración de los exalumnos de Nicolaïdes se logró llevar el libro a su forma presente. Cientos de muestras llegaron al G.R.D. Studio cuando se supo que se estaba elaborando el libro. Una y otra vez, estos generosos participantes mencionaron que no se trataba de conceder un favor, sino de pagar una deuda con su querido maestro.

El editor desea extender los agradecimientos a los coleccionistas que han prestado sus dibujos para reproducción, a Stuart Eldredge, quien ha aceptado asumir la responsabilidad por las ampliaciones, y al grupo de antiguos estudiantes por su valiosa ayuda y asesoría, tales como: Lester B. Bridaham, Lesley Crawford, Daniel J. Kern, Lester Rondell, Willson Y. Stamper y William Taylor.

Índice

Introducción

El impulso de dibujar es tan natural como el impulso del habla. Por lo general aprendemos a hablar por medio de un simple proceso de práctica, cometiendo innumerables errores, cuando tenemos entre dos y cuatro años (pero sin este esfuerzo inicial por entender y expresarnos, sería una tontería intentar el estudio de la gramática y la composición). Esta preparación clave, la primera articulación que produce algo con significado, es comparable al esfuerzo que debe realizar el estudiante en sus primero años de estudio de arte.

Existe tan sólo una manera apropiada de aprender a dibujar, se trata de la manera natural. No tiene relación con la técnica ni el artificio, no tiene relación con la estética ni el concepto. Se trata simplemente del acto de observar de la manera correcta; con eso me refiero al contacto físico con todo tipo de objetos y a través de todos los sentidos. Un estudiante que evite este primer paso, y su práctica durante al menos sus primeros cinco años, se verá obligado a retroceder y volver a empezar.

El trabajo del profesor consiste, en mi opinión, no en enseñar a los estudiantes a dibujar, sino en aprender a dibujar. Es necesario que adquieran algún método formal para descubrir el conocimiento por su cuenta, de lo contrario se verán siempre limitados a la información que les transmita algún instructor. Deben descubrir algún aspecto de la verdadera esencia de la creación artística; del proceso oculto por medio del cual obra la inspiración.

El conocimiento –lo que se debe aprender sobre el arte– es del dominio público, se encuentra en infinidad de libros. El deber del maestro es señalar el camino que lleva a la consecución de los logros e intentar persuadir a sus estudiantes de seguirlo. Esto no es un asunto de alguna fórmula.

Mi método consiste en facilitar a los estudiantes la adquisición de una experiencia. Mi intención es planear actividades para ellos, cosas en qué pensar, con las cuales entrar en contacto. Una vez que han logrado esa experiencia, de manera correcta y profunda, entonces es posible indicar lo que es y porqué ha brindado determinados resultados.

Las leyes auténticas del arte, los principios básicos, son pocas. Se trata de las leyes de la naturaleza, y existen antes de que se realizara el primer dibujo.

A través del esfuerzo constante, tanteando, poco a poco, se han establecido ciertas reglas para la técnica del dibujo. Dichas leyes provienen de la habilidad humana de relacionar las leyes del equilibrio, que se hallan en la naturaleza, con el oficio de dibujar. Pero en un principio no es necesario preocuparnos por ellas. En un principio dichas leyes y su aplicación seguirán siendo un misterio sin importar lo que uno haga.

El ser humano sólo puede establecer las reglas, no dictar las leyes que provienen de la naturaleza. Sólo la comprensión de estas leyes permitirá al estudiante dibujar. La dificultad nunca es una falta de habilidad, sino de entendimiento.

El arte debe preocuparse más por la vida que por el arte mismo. Cuando utilizamos números nos valemos de símbolos, que sólo se convierten en realidad cuando los transferimos a la vida. Lo mismo vale para las reglas del dibujo y la pintura. Deben aprenderse como la realidad, no como reglas. Sólo entonces las reglas cobran sentido.

No basta con entender la teoría, se requiere de mucha práctica, y los ejercicios de este libro han sido pensados para ofrecer esa práctica.

KIMON NICOLAÏDES

Cómo usar este libro

Este libro se escribió para usarse. No se pretende que sea sólo para lectura, tal como no se sienta uno a leer un libro de aritmética sin intentar resolver los problemas que presenta.

Asumo que estás a punto de iniciar un año de estudio del arte, y planeo enseñar de manera tan cercana como sea posible lo que hubieses aprendido de haber pasado un año en mis clases de la Art Student's League. No me importa quien seas, tus habilidades, dónde has estudiado, ni siquiera si has estudiado. Me interesa simplemente enseñarte ciertas cosas que me parece pueden ayudarte a dibujar. Mi interés es de naturaleza práctica, pues mi esfuerzo conlleva al desarrollo de artistas.

Los estudiantes que han pasado por mi clase son personas con experiencias, gustos, orígenes y logros diversos. Algunos han estudiado arte de manera extensa, otros no. Algunos incluso eran maestros. Siempre les pido, de la misma forma que ahora te pido a ti, que aborden estos ejercicios, desde el comienzo, como si fueran principiantes, sin importar la preparación previa. Creo que la razón para esto se volverá evidente conforme avances en el trabajo. Cada ejercicio es la continuación del anterior y es posible que si abrieras el libro en cualquier otra parte que no fuera el principio podría guiarte en dirección equivocada en lugar de ayudar.

El orden del texto no lo determinó el tema o la materia, sino los programas de trabajo, porque el trabajo es lo más importante. Cada sección de material de lectura viene acompañada de un programa de quince horas de dibujo. Comienza la lectura del primer día de trabajo hasta llegar a la instrucción de dibujar por tres horas, de acuerdo con el Programa 1 A. En ese momento detente y dibuja.

Hago énfasis en que se sigan los programas de trabajo pues cada uno ha sido planeado con sumo cuidado y un propósito determinado. No se debe siquiera

leer los párrafos siguientes sin haber completado antes las horas de dibujo que se han indicado. Lo anterior vale para el libro completo, pues la idea esencial del adiestramiento es conducirte a la relación necesaria entre pensamiento y acción. Cada ejercicio tiene su lugar y conlleva cierto impulso. Si incumples la ejecución en el momento y por el tiempo que se indica, se pierde ese impulso. Si sientes que has fallado en algún ejercicio, o que no lo entiendes, simplemente practica de la mejor manera posible durante el tiempo indicado y pasa al siguiente. Existen otros ejercicios que compensarán gracias al esfuerzo realizado.

En la mayoría de los cursos, de cualquier tipo, prevalece la idea que depende del esfuerzo individual realizar el trabajo de la manera más rápida. Esa idea no vale para este curso. Si eres particularmente diestro, tu ventaja no reside en cuánto tiempo antes "captas la idea" y "terminas", sino cuánto más serás capaz de realizar al completar un año de trabajo, que alguien con menos habilidad. Lo que intentas aprender no es el *ejercicio* (eso debería ser sencillo pues he intentado que todos sean simples), sino a *dibujar*. El ejercicio es tan solo una manera constructiva de que observes a la gente y a los objetos para así alcanzar la mayor cantidad de conocimiento a partir de tu esfuerzo.

Al comenzar debes desarrollar la capacidad de pensar en una cosa a la vez. En estos ejercicios he intentado aislar, de una en una, lo que considero las fases esenciales, o las acciones esenciales, para aprender a dibujar. Dirijo la atención hacia una y luego a otra, de manera que, al concentrarte en una sola idea, tengas la capacidad de dominarla completamente. A la larga los ejercicios se unen y los hábitos alcanzados se reflejarán en cada dibujo que realices.

No debes preocuparte si durante los primeros tres meses tus estudios no se asemejan a nada parecido a un dibujo. No debe importar cómo luzca el resultado mientras hayas utilizado el tiempo practicando. El esfuerzo que realizas no cuenta para cierto dibujo en particular, sino para la experiencia que estás logrando (eso vale sin importar si tienes tan solo ocho años).

Me parece que se hace demasiado énfasis en las pinturas y dibujos que se producen en las escuelas de arte. Cuando acudes con un maestro de canto lo primero que te enseñará son ejercicios de respiración, no canciones. Nadie espera que realices dichos ejercicios frente a una audiencia, como tampoco se espera que presumas las imágenes de tus primeros ejercicios en dibujo.

Existe una gran diferencia entre dibujar y hacer dibujo. Aquellas cosas que repites (una y otra vez) son solamente práctica y deben representar, para ti, únicamente el esfuerzo del estudio, un derivado de tu actividad física y mental. Tu progreso no se medirá en papel, sino con el conocimiento acumulado con que observas la vida a tu alrededor.

Desafortunadamente, la mayoría de los estudiantes, sea falta suya, sea falta de sus instructores, parecen terriblemente temerosos de cometer errores técnicos. Es necesario que comprendas que dichos errores son inevitables. MIENTRAS MÁS PRONTO COMETAS TUS PRIMEROS CINCO MIL ERRORES, MÁS PRONTO SERÁS CAPAZ DE CORREGIRLOS.

Para conservar la claridad de los ejercicios, el libro se ha preparado pensando en un estudiante de una escuela de arte. Sin embargo, estoy consciente de que existe mucha gente talentosa que no tiene la posibilidad de asistir a una escuela, pero que merece una oportunidad dada su habilidad y entusiasmo. Con la esperanza de que este libro cumpla la función de un maestro para dichas personas, he incluido los detalles más simples y prácticos de instrucción. En caso de no pertenecer a una clase, sugiero que se organicen en un grupo pequeño para compartir los gastos del modelo, y se elija a un alumno como supervisor para evitar confusiones.

Para los ejercicios, tal como se describen, se asume que se cuenta con un modelo desnudo. Sin embargo, los mismos ejercicios se pueden realizar con un modelo vestido, excepción hecha de los de anatomía, para los que se pueden utilizar gatos. En caso de no contar con un modelo profesional, acude a parientes y amigos para posar siempre que sea posible y trabaja con paisajes y objetos el resto del tiempo. Descubrirás que, salvo algunas excepciones, los ejercicios funcionan tanto con personas como con objetos. Ocasionalmente he hecho sugerencias sobre los modelos más adecuados, por lo que se espera que complementes tu trabajo dibujando dichos temas, aunque trabajes de manera regular con un modelo.

El modelo se debe colocar al centro de la habitación para que todos los estudiantes se puedan sentar cerca y observar la pose desde todos los ángulos. Siéntate en una silla recta y descansa tu dibujo contra el respaldo de otra silla al frente. (Para estos ejercicios esta posición, relajada y familiar, es más adecuada que sentado o de pie frente al caballete.) Si trabajas de noche utiliza luz indirecta o de techo provenientes de más de una fuente; y si trabajas de día no permitas que la luz del sol caiga directamente sobre la figura. Evita cualquier cosa que tenga el efecto de un reflector sobre el modelo.

Al comenzar cada ejercicio encontrarás la lista de cualquier material *nuevo* que se requiera. La mayoría de estos materiales se consiguen fácilmente en cualquier lugar. Todos los materiales sugeridos son económicos y más apropiados para los ejercicios que otros más caros, aunque los puedas costear.

Puedes realizar estudios diferentes de la misma pose observando al modelo desde diferentes posiciones. Utiliza este método de adaptar la pose a tus necesidades si trabajas en alguna clase que no siga el programa de este libro. Si se utiliza una pose que no se adapta a las necesidades de tu ejercicio, puedes dibujar objetos en la clase o a los compañeros.

Independientemente de las circunstancias con las que trabajes (en clase o de manera individual, con o sin modelo) el éxito depende en exclusiva de un elemento, y ese eres tú. Es una falacia suponer que se pueden conseguir grandes resultados con el mínimo esfuerzo. No es cierto que se puede obtener más de lo que se invirtió. Quizá esperas que alguien se acerque y te guíe por las montañas para ahorrar tiempo y energía, pero no llegarás más lejos en esa montaña de lo que tú puedas caminar. Mi idea es dirigirte para que realices el esfuerzo correcto, de manera que si lo haces estás destinado a salir adelante.

Seguramente sabes, si alguna vez lo has intentado, lo difícil que resulta hablar de manera concisa y clara sobre el arte. Siempre se corre el riesgo de caer en contradicciones. Sin embargo, no solamente leerás aquello que tengo que decir; actuarás y trabajarás con ello. De esta manera, me parece que cada uno llegará a la relación correcta de estas ideas por medio de la aplicación natural e individual de las mismas. Y cada quien, de manera particular, añadirá algo, el libro ha sido diseñado con ese objetivo.

Sección 1
Contorno y expresión

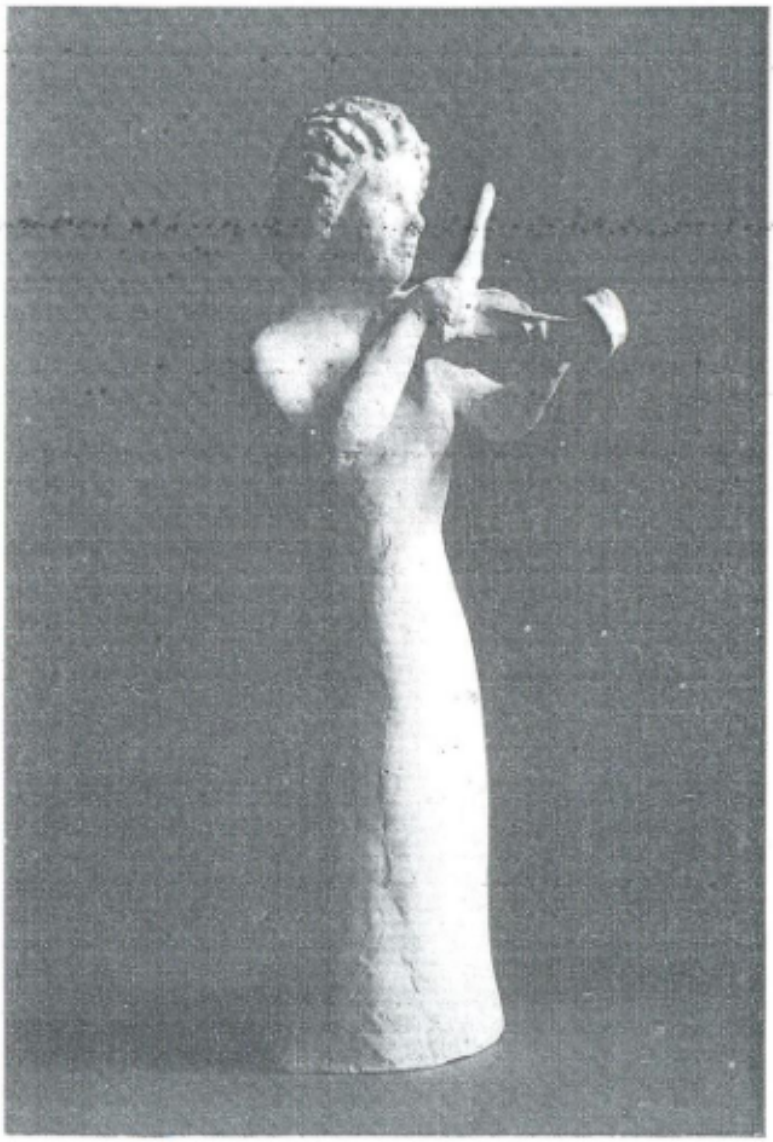
La correcta observación. La primera función de un estudiante de arte es observar, estudiar la naturaleza. Al principio el trabajo de un artista no dista mucho del de un escritor. Primero debe hacerse de materia prima, debe pasar mucho tiempo haciendo contacto visual con objetos reales.

Aprender a dibujar es, en realidad aprender a ver –ver de manera correcta–, lo que significa mucho más que simplemente mirar con el ojo. "Ver" es observar utilizando los cinco sentidos tanto como lo permita el ojo. Si bien utilizas los ojos, no cierras los otros sentidos, sino todo lo contrario pues todos participan en la clase de observación que estás a punto de realizar. Por ejemplo, conoces el papel de lija por como se siente al tacto, conoces al zorrillo más por su olor que por su apariencia, una naranja por su sabor. Reconoces la diferencia entre el piano y el violín al escucharlos por la radio sin necesidad de verlos.

liario. Su dificultad provenía de la falta de coordinación de su nuevo sentido de la vista, con lo que había aprendido a través del tacto.

El primer ejercicio, que estás a punto de emprender, se pensó conscientemente para ponerte en contacto con tu sentido del tacto y para coordinarlo con la vista para dibujar.

Observa el filo de tu silla. Ahora pasa tu dedo muchas veces, despacio y rápido. Compara la idea del filo que proporciona el tacto de tu dedo con la idea previa que te proporcionó la observación. En este ejercicio intentarás combinar ambas experiencias; la del tacto con la de la simple observación.



Clara Crampton, *Violinista*, (la artista es ciega de nacimiento).
Cortesía de la Asociación para la Ceguera de Nueva York.
No se debe confiar tan sólo en la vista.

Matisse, *Dibujo*.
Permiso especial de Pierre Matisse.

Ejercicio 1: Dibujo de contorno

Materiales: Utiliza un lápiz 3B (medio suave) con la punta bien fina (afilada en papel de lija) y una hoja de papel manila crema de aproximadamente 40 x 50 cm. El manila viene usualmente en pliegos más grandes que puedes cortar en cuatro piezas del mismo tamaño. Puedes utilizar también el que se vende como de "estantería" siempre y cuando no sea satinado. Asegura el papel con clips a una base de madera o cartón rígido. Utiliza una visera. No utilices goma hasta llegar al ejercicio 28.

Programa 1

	A	B	C	D	E
Media hora	Ej. 1: Contorno (un dibujo)	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)
Media hora	Ej. 1: Contorno (un dibujo)	Ej. 1: Contorno (un dibujo)	Ej. 1: Contorno (un dibujo)	Ej. 1: Contorno (un dibujo)	Ej. 3: Contornos cruzados (una hoja de dibujos)
Cuarto de hora	Ej. 1: Contorno (un dibujo)	Ej. 2: Expresión (15 dibujos)	Ej. 2: Expresión (15 dibujos)	Ej. 2: Expresión (15 dibujos)	Ej. 2: Expresión (15 dibujos)
Cuarto de hora	Descanso	Descanso	Descanso	Descanso	Descanso
Media hora	Ej. 1: Contorno (un dibujo)	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)
Una hora	Ej. 1: Contorno (uno o dos dibujos)	Ej. 1: Contorno (uno o dos dibujos)	Ej. 1: Contorno (uno o dos dibujos)	Ej. 1: Contorno (uno o dos dibujos)	Ej. 1: Contorno (uno o dos dibujos)

Este programa representa quince horas reales de dibujo, divididas por comodidad, en cinco sesiones de tres horas (A, B, C, D y E). Por supuesto, se puede dividir el trabajo en siete sesiones de dos horas o catorce sesiones de una hora, omitiendo el periodo de descanso al abreviar la sesión. Se acostumbra permitir al modelo descansar cinco minutos de cada media hora, así la media hora de pose se convierte en 25 minutos. Las poses más extendidas deben ser sencillas en un principio y mostrar varios puntos de vista (lateral, frente y vuelta).

Puesto que las imágenes están destinadas para la vista, somos propensos a poner demasiado énfasis (y a generar mucha dependencia) en la vista. De hecho, vemos *a través* de, y no con los ojos. Es imprescindible poner a prueba todo lo que ves con todo lo que descubres por medio de los otros sentidos (oído, gusto, olfato y tacto) y la experiencia acumulada. Si intentas confiar exclusivamente en la vista, esta puede, de hecho, resultar engañosa.

Para corroborarlo puedes imaginar que alguien de otro planeta, Marte por ejemplo, observa por vez primera un paisaje en la tierra. *Verá* exactamente lo mismo que tú ves, pero no *sabe* lo que tú sabes. En donde él ve un cuadro blanco a la distancia, tú reconoces una casa de cuatro paredes, con cuartos y personas; el canto de un gallo te dice que hay un granero detrás de la casa; haces un mohín al contemplar un kaki verde, que a él le puede parecer una fruta suculenta o una piedra.

Si decides sentarte a dibujar junto al hombre de Marte, los resultados serán completamente diferentes. Él intentará dibujar lo que ve, en la medida de lo posible, en términos de lo que sus sentidos le han permitido conocer en su vida en Marte. Tú, de manera consciente o no, dibujarás lo que ves conforme tu experiencia con esos objetos o similares en la Tierra. Los resultados serán comprensibles para ambos sólo en donde existan experiencias similares. En cambio, si ambos exploran ese paisaje a pie, tocando los objetos, percibiendo cada olor, ambos estarán más cerca de lo que es.

Con frecuencia, una persona puede dibujar aquello que conoce bien, sin importar si es un artista o no. Un golfista podrá dibujar un palo de golf, un marinero podrá hacer un dibujo inteligible de un bote; se trata de objetos que conocen, que han usado y tocado. Otras cosas, que conoce bien, pero que no ha utilizado, quizá ni siquiera intentaría dibujarlas.

El sentido del tacto. Por lo tanto, no basta con ver. Es imprescindible lograr un contacto físico, reciente y vívido, con aquello que se dibuja, con tantos sentidos como sea posible; en especial con el tacto.

Nuestra comprensión de lo que vemos se basa, en buena medida, en el tacto. Los expertos en publicidad lo saben, es por ello que colocan muestras en las tiendas, al alcance de la gente. Si cierras los ojos y alguien coloca en tus manos un objeto, sin lugar a dudas podrás decir de qué se trata sin necesidad de abrir los ojos. Quizá baste la experiencia del tacto para poder dibujarlo, sin haberlo visto. Si entras a una habitación oscura en busca de un libro, es improbable que tomes un florero por accidente, aunque se encuentren lado a lado.

Recientemente leí sobre una chica que recuperó la vista después de toda una vida a ciegas. Cuando era ciega podía moverse por su casa sin problemas, al recuperar la vista le resultaba imposible atravesar un cuarto sin golpear con el mobi-

Siéntate cerca del modelo u objeto que quieras dibujar e inclínate hacia delante en tu silla. Centra tu mirada en algún punto –cualquiera– del contorno del modelo. (El contorno corresponde mas o menos a lo que usualmente denominamos la silueta u orilla.) Coloca la punta de tu lápiz en el papel. Imagina que la punta del lápiz toca al modelo y no al papel. Sin quitar la vista del modelo, *espera* hasta estar *convencido* de que el lápiz está tocando precisamente ese punto en el modelo del que has fijado la vista.

Pasa la vista por el contorno del modelo *lentamente* y mueve el lápiz sobre el papel *lentamente*. Al hacerlo deberás conservar la convicción de que el lápiz toca en realidad al modelo, permitiendo que te guíe más el sentido del tacto que el de la vista. ESTO SIGNIFICA QUE DEBES DIBUJAR SIN MIRAR EL PAPEL, pero sin quitar la vista del modelo.

Coordina con precisión el lápiz y la vista. Puedes caer, inicialmente, en la tentación de mover más rápido el lápiz que el ojo, pero no permitas que se adelante. Observa con atención solamente el punto que estás dibujando, sin prestar atención al resto de la imagen.

Con frecuencia descubrirás que el contorno que dibujas se separa de la orilla de la figura y va hacia adentro, llegando aparentemente a un punto final. Si esto ocurre observa de nuevo el papel para encontrar un nuevo punto de arranque. Este nuevo punto debe comenzar precisamente en el punto que se separó de la orilla. Así que deberás mirar al papel en diversos momentos durante el estudio, pero no dibujes mientras lo haces. Igual que al principio, coloca la punta del lápiz sobre el papel, fija la vista sobre el modelo y espera para empezar a dibujar hasta estar convencido de que el lápiz toca al modelo.

No siempre el contorno yace en la orilla externa de la figura. Por ejemplo, si tienes una vista frontal de la cara, observarás contornos definidos a lo largo de la nariz y la boca que no tienen conexión aparente con el contorno de la orilla. Siempre que el tiempo de tu estudio lo permita, dibuja estos "contornos internos" de la misma manera que dibujas los externos. Dibuja todo aquello sobre lo que se pueda posar tu lápiz y te sirva de guía. DESARROLLA LA CONVICCIÓN ABSOLUTA DE QUE ESTÁS TOCANDO AL MODELO.

Este ejercicio debe realizarse de manera pausada, inquisitiva, con sensibilidad. Toma tu tiempo. Evita ser impaciente o precipitarte. No tiene sentido intentar terminar un estudio de contorno, porque, de hecho, es algo que nunca "concluye". Se trata de un tipo especial de experiencia, que puede continuar siempre que tengas la paciencia para observar. No importa si en el tiempo permitido llegas solamente a dibujar la mitad de la figura, ¡tanto mejor! Ya que si terminas antes de que concluya el tiempo del estudio, quizá no lo estés abordando de manera correcta.

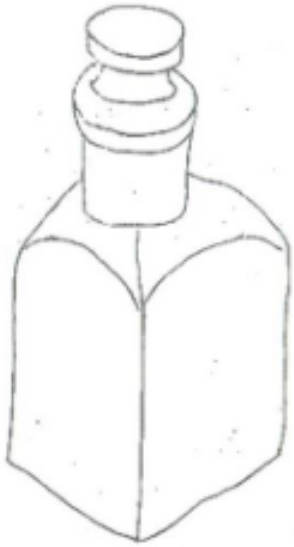
El dibujo de contorno es como escalar una montaña, en oposición a volar por encima de ella en avión. No se trata de echar un breve vistazo a la montaña desde la distancia, sino de un ascenso lento, meticuloso, paso a paso.

No debes preocuparte ahora por las proporciones de la figura, eso se resolverá con el tiempo. Tampoco dejes que las sombras te confundan. Al tocar la figura tu mano sentirá igual aunque la parte que toques en ese momento se encuentre bajo la luz o sombreada. Tu lápiz no se mueve por la orilla de una sombra, sino por la orilla de la figura.

Sin importar cuanto lo intentes, es probable que al principio te cueste trabajo romper con el hábito de mirar al papel mientras dibujas. Incluso, puede ser que lo hagas de manera inconsciente. Puedes pedir a algún compañero que te vigile y llame tu atención cada vez que mires al papel. Así descubrirás si estás mirando con mucha frecuencia y si cometiste el error de seguir dibujando mientras lo hacías.

Dibujo de contorno, realizado por un estudiante.
Permite que las líneas se extiendan sobre el papel.

Dibujo de contorno, realizado por un estudiante.
Dibuja sin mirar al papel, observa al modelo sin interrupción.



Dibuja cualquier objeto.

Dibujo de contorno, realizado por un estudiante.

Este ejercicio sirve para dibujar todo tipo de temas. Comienza eligiendo los contornos de paisajes que sean más tangibles, como la curva de una colina, o la orilla del tronco de un árbol. Se puede utilizar cualquier objeto, si bien las formas de la naturaleza y aquellos modificados por el uso presentan la mayor cantidad de variaciones, tales como una flor, una piedra, una fruta o un zapato viejo. Dibuja tu rostro observándote a través del espejo; tu propia mano o pie, un pedazo de material. Lo que cuenta es la experiencia, no el sujeto.

Contorno vs silueta. Frecuentemente se define al "contorno" como las "líneas que perfilan una figura o cuerpo", pero para propósitos de este estudio haremos una distinción clara, si bien arbitraria, entre *contorno* y *silueta*.

Consideramos una silueta como un diagrama, plano y en dos dimensiones. Es el tipo de resultado que se obtiene al colocar la mano sobre un papel y trazar los dedos con un lápiz —no es posible distinguir en el dibujo si se trata de la palma o del dorso de la mano. El contorno posee cualidades tridimensionales; es decir, denota el grosor, el largo y el ancho de la forma.

No consideramos que una línea sea un contorno, a menos que siga al sentido del tacto, mientras que una silueta sigue tan sólo a la vista. Coloca dos manzanas en la mesa, una ligeramente atrás de la otra, pero sin tocarse, tal como muestra la figura 1. La figura 2 muestra la silueta visual de ambas manzanas. La figura 3 muestra la silueta visual de la segunda manzana. Ninguna de estas podría considerarse como dibujo de contorno, pues en ambas la línea sigue a la vista, no al sentido del tacto. Si sientes

que estás en contacto con el borde, no brincarás del borde de una manzana al de la otra sin levantar el lápiz, como muestra la figura 2, de igual manera te resultaría imposible tocar la segunda manzana, en ese punto, con el dedo sin levantarlo de la primera manzana. La silueta de la figura 3 muestra sólo lo que ves de la segunda manzana; pero si la consideras en términos de contorno, parte de esa línea pertenece a la primera manzana, no a la segunda. Las siluetas de las figuras 2 y 3 son ilusiones visuales. Un dibujo de contorno nunca será una ilusión visual porque toca al objeto.

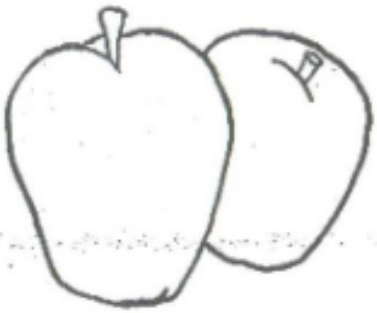


Figura 1

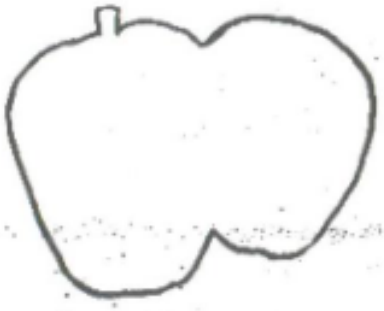


Figura 2

Figura 3

Dibuja durante tres horas tal como se indica en Programa 1 A.
Si no has leído la sección "Cómo usar este libro", debes hacerlo ahora.

Dos tipos de estudio. La manera de aprender a dibujar es dibujando. No basta que aquellos que crean el arte simplemente sepan sobre el tema. Lo más importante para un artista no es cuánto sabe, sino cuánto puede hacer. Para un científico es posible saber todo sobre la aeronáutica sin saber volar un avión, pero sólo volando podría desarrollar el sentido relacionado al vuelo. Si se me preguntara, qué es aquello que más puede ayudar a un estudiante a aprender a dibujar, mi respuesta sería: dibujar. "Dibujar de manera incesante, intensa y meticulosa."

Es probable que ya hayas comprendido que el dibujo de contorno requiere hacerse de manera "meticulosa", mientras que el dibujo de expresión, que iniciaremos hoy, requiere hacerse de manera "intensa". Para poder concentrarse, es posible que uno trabaje frenéticamente durante un periodo breve de tiempo, o se puede trabajar de manera calmada, con determinación, tranquilamente por un periodo mayor de tiempo. Para aprender a dibujar se requiere de ambos esfuerzos, y cada un complementa al otro. En los estudios más extendidos desarrollarás una mejor comprensión del modelo, de cómo se hace (y con esto me refiero a algo más importante que la mera anatomía). En los estudios breves deberás tomar en cuenta la función de la vida, de la expresión, de la actitud, es lo que yo llamo *expresión*.

Los esbozos breves que realizan la mayoría de los estudiantes son precisamente eso (esbozos breves), lo que a mi manera de ver es una práctica errónea. De hecho, todo aquello que sea esbozado es una práctica errónea. La palabra "esbozo" implica algo incompleto. Los estudios breves, por el contrario, deben indicar que se ha hecho un estudio serio y completo, deben representar cierto tipo de concentración, aunque se trate de un estudio breve. Para poder concentrarse durante un periodo breve de tiempo, se debe enfocar en sólo un aspecto del modelo. Obviamente, mi intención es enfocarme en un aspecto importante, por eso he elegido la expresión.

Con frecuencia se utiliza el esbozo breve para "soltar" a los alumnos y no como una forma de adentrarse en el estudio. Con frecuencia los estudiantes obtienen buenos resultados, que los sorprenden y van más allá de cualquier conocimiento que poseen. La explicación es que al trabajar de manera breve dan con la expresión de manera accidental. La expresión es como una antena que los guía al conocimiento.

Ejercicio 2: Dibujo de expresión

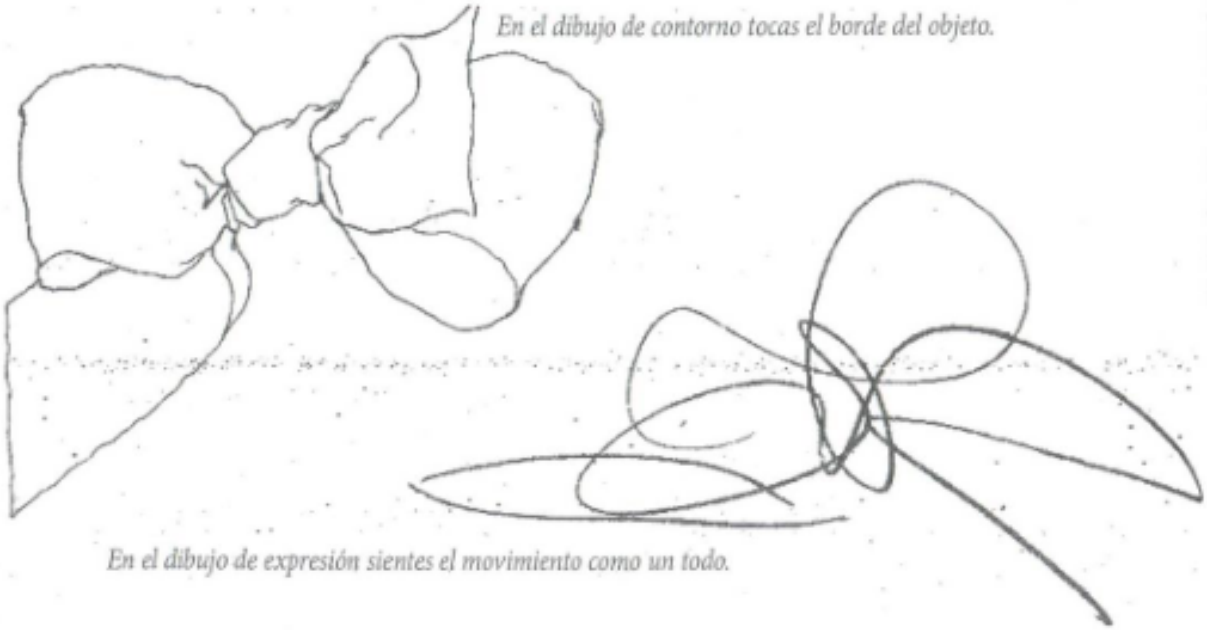
Materiales: Utiliza lápiz 3B o 4B (con la punta roma y gruesa) y papel manila crema de 25 x 38 cm. (Este tamaño es la mitad del que utilizamos para el dibujo de contorno.) Utiliza ambas caras del papel, pero sólo un dibujo por lado. Puesto que realizarás una gran cantidad de dibujos de expresión, necesitas tener a mano suficiente papel; también puedes utilizar alguno más barato que el manila, como el papel periódico.

Se le solicita al modelo tomar una pose activa por un minuto o menos y cambiar, sin pausa, de una pose a otra. Si no cuentas con un modelo (incluso si cuentas con el modelo) puedes visitar algún lugar en donde haya gente que se esté moviendo de forma continua. Lugares tales como un jardín, un partido de futbol, un mercado, una calle concurrida, alguna piscina, un edificio en construcción, brindan excelentes oportunidades para estudiar la expresión.

Debes comenzar a dibujar en cuanto el modelo adopte la pose, o conforme se mueva la gente que observas, permitiendo que tu lápiz se mueva a voluntad, impulsado por la acción que percibes. Dibuja de manera rápida y continua en una línea, de arriba a abajo, alrededor, *sin levantar el lápiz del papel*. Permite que el lápiz se mueva libremente, registrando la expresión.

No debes dibujar cómo luce el sujeto, ni siquiera lo que es, sino lo que está haciendo. Siente cómo se levanta o se deja caer (inclinando un costado,

retrayendo el otro, elevando más allá, se deja caer con laxitud). Imagina que el modelo adopta la pose de un luchador, con lo puños elevados y la mandíbula apretada con ira. Intenta dibujar el *empuje* de la mandíbula, el *apretón* de las manos. Un dibujo de un boxeador profesional debe mostrar el *empuje*, desde los pies hasta los puños que hace que sus golpes duelan.



En el dibujo de contorno tocas el borde del objeto.

En el dibujo de expresión sientes el movimiento como un todo.

Si el modelo se inclina a levantar un objeto, dibujarás el giro y la inclinación del torso, el brazo que se estira, la mano que sujeta. El dibujo podría carecer de significado para alguien más cuando lo mire, quizá también para ti cuando hayas olvidado la pose; podría no haber nada que sugiera la forma de la figura, o la figura misma ser sólo aparente, pero no importa.

Conforme el lápiz divaga puede coincidir con la orilla de la forma, pero más seguramente viajará por el centro de las formas y con frecuencia abandonará la figura, quizá también el papel, déjalo moverse a voluntad, no lo obstaculices; pero sobre todo, no *intentes* seguir los bordes.

Solamente debes intentar responder a la acción, a la expresión, no a los detalles de la estructura. Debes descubrir (y sentir) que la expresión es dinámica, no estática. La expresión no posee bordes precisos ni forma definida. La forma existe en el cambio. La expresión es movimiento en el espacio.

Para poder ver la expresión, debes ser capaz de sentirla en tu propio cuerpo, debes sentir que haces lo mismo que hace el modelo. Si el modelo se inclina o se estira, si se tensa o relaja, debes ser capaz de sentir que tus músculos se inclinan

o estiran, se tensan o relajan. Si no respondes de la misma manera a lo que hace el modelo, no podrás entender lo que ves. Si no eres capaz de sentir lo que el modelo siente, tu dibujo será un mapa o un plano.

Al igual que el contorno, la expresión esta íntimamente ligada a la experiencia del tacto. En el dibujo de contorno sientes que tocas el borde de la forma con tu dedo (o lápiz). En el dibujo de expresión sientes el movimiento de la forma en tu propio cuerpo.

Dibujos de expresión, realizados por estudiantes.
No debes dibujar cómo luce el sujeto, ni siquiera lo que es, sino lo que está haciendo.

Debes concentrarte en la figura completa y *capturar la acción de inmediato*. Intenta sentir la forma completa, como una unidad (unidad de energía o de movimiento). En ocasiones permito que mis alumnos comiencen a dibujar una pose de cinco minutos, pero interrumpo pasado apenas un minuto y pido al modelo que deje su puesto. Sorprendidos, los alumnos dejan de dibujar. Yo les digo que continúen dibujando, que han comenzado a dibujar y deben recordar algo, pero

con frecuencia no pueden hacerlo. La verdad es que habían comenzado con algo menor, como el cabello, sin siquiera observar la pose completa. En los primeros cinco segundos debes realizar un trazo que indique cada parte del cuerpo en esa pose. Una buena manera de recordar esto es realizar, de vez en cuando, estudios de expresión de cinco a diez segundos cada uno.

Dibujos de expresión, realizados por estudiantes.

No importa por donde comiences a dibujar, qué parte de la figura, pues de forma inmediata estarás dibujando la forma completa, y durante el minuto en que dibujas pasarás continuamente de un extremo a otro del cuerpo y de un lado al otro. Por lo general no es recomendable comenzar por la cabeza. Las únicas ocasiones en que se me ocurre que la cabeza sería el lugar natural por donde comenzar a dibujar es si la persona está de cabeza o colgada en la horca.

Con frecuencia algunos estudiantes preguntan si deben pensar en la expresión de tal o cual manera, mi respuesta es que deben confiar en las sensaciones más que en el pensamiento. Debes simplemente responder con tus músculos a las acciones del modelo, y permitir que el lápiz registre esa respuesta de manera automática, sin reflexionar en ello. Suéltate, relájate. La mayor parte del tiempo será tu instinto quien te guíe, y lo hará mejor si aprendes a dejarlo actuar con prontitud, sin cuestionarlo. Aprende a razonar con el lápiz, con los impulsos que

se generan entre tú y el modelo. Para resumir, escucha tus pensamientos, pero no insistas en obligarte a pensar. Existen muchas cosas en la vida que no se consiguen con un acercamiento de fuerza bruta; debes invitarlas.

Si el (o la) modelo se queja que no se le ocurre nuevas poses, puedes sugerir lo siguiente: poses típicas de los deportes tales como boxeo, tenis, esgrima; posturas utilizadas en el baile; acciones cotidianas tales como vestirse; movimientos comunes a los diferentes trabajos tales como granjero, mecánico, albañil, minero; poses que expresen emociones diversas tales como miedo, alegría, fatiga. El modelo debe realizar todo tipo de posturas (de pie, sentado, agachado, de rodillas, acostado, recargado en algún objeto) y tu debes dibujar los diferentes puntos de vista: de frente, de espalda y de costado. Las poses deben hacerse de manera natural y enérgica, no artificial; algunas deben expresar giro y contorsión.

En los primeros cinco segundos debes realizar un trazo que indique cada parte del cuerpo en esa pose.

Garabatear. Con el tiempo mis estudiantes comienzan a llamar estos estudios "garabatos". Son más parecidos a los garabatos que a una escritura o impresión cuidadosa, como si uno escribiera de manera apresurada prestando más atención al significado que a la forma en que luce, sin cuidar la caligrafía, ni la ortografía, puntuación o gramática.

En una ocasión un alumno comentó sobre sus primeros dibujos de expresión que no parecían nada, salvo "sedal (para pesca) enmarañado". Es posible que el dibujo parezca no tener sentido, pero el beneficio que se obtiene al reaccionar a la expresión brindará grandes dividendos con el tiempo. Al concluir este curso habrás realizado cientos de estos garabatos. Nunca montarás una exposición con estos dibujos (son simplemente un ejercicio), sin embargo, te brindarán un conocimiento y poder que se verá reflejado

en todo tu trabajo. Sin importar el camino que decidas tomar, siempre regresarás a la expresión.

Debes sentirte con libertad para utilizar la cantidad de papel que sea necesaria y no preocuparte por "echarlo a perder". He observado que los estudiantes que se concentran al máximo, enfocados sólo en la expresión y no en realizar una obra, con frecuencia tiran sus dibujos a la basura sin siquiera mirarlos. Es recomendable conservar algunos con fecha para registrar el progreso, pero el resto pueden ser descartados como si se tratara de periódico viejo. Los resultados son mejores si provienen del esfuerzo natural apropiado.

MÁS SOBRE EL CONTORNO. Al igual que muchos otros estudiantes, es probable que experimentes problemas para dibujar con suficiente lentitud en el ejercicio de contorno. Intenta hacer el siguiente ejercicio con la mano izquierda en lugar de utilizar la derecha (o al revés si eres zurdo). De esta manera lograrás el efecto de ir más despacio y, como tu mano izquierda está menos entrenada, te será más difícil recaer en algún hábito de dibujo que ya tengas dominado.

Esta sugerencia puede servir también en otros ejercicios que vendrán más adelante. Cada ejercicio ha sido planeado para servir como una nueva experiencia, incluso si tienes veinte años dibujando. Utilizar tu mano no adiestrada puede proporcionarte un poco de la ventaja del principiante (la de una mirada novedosa).

Probablemente reíste al observar el resultado de tu primer dibujo de contorno. Seguramente las líneas se extendían por todo el papel, los extremos no coincidían y un brazo o pierna lucía mucho más grande que el otro. Esto no debe ser motivo de preocupación. De hecho, deberías preocuparte si tu dibujo luciera demasiado "correcto", pues eso querría decir que miraste el papel con demasiada frecuencia o que te esforzaste de más en conservar las proporciones en tu cabeza.

El tiempo que le dediques sólo vale si la experiencia es la adecuada, y en este ejercicio dicha experiencia es física, a través del sentido del tacto. Una vez que hayas dibujado el contorno del brazo del modelo, pasa tus dedos lentamente a lo largo del contorno de tu brazo. Si la sensación del tacto es igual de intensa, habrás logrado un buen inicio, sin importar cómo luce el dibujo.

El dibujo de contorno permite concentrar el esfuerzo en observar al modelo, en lugar de repartir la atención entre el papel y el modelo, que sólo ejercita los músculos del cuello. Dicho de otro modo, poner marcas en el papel no interrumpe la experiencia de observar al modelo. Es por esta razón que podrás llevar de manera más precisa las formas a su conclusión lógica, aprenderás cómo y en donde se relacionan. Las partes de la figura son bastante simples por separado (un brazo, un dedo, un pie); la complejidad reside en la forma en que se unen: el brazo en el hombro, el pie en la pierna. No encajan de manera estática, sino siempre en movimiento. Muchos estu-

El dibujo de expresión se parece más a un garabato que a un impreso bien cuidado, debes concentrarte más en el sentido que en la forma en que luce.

diantes nunca se centran en seguir una forma con todas las sutilezas del movimiento, todas las delicadas transiciones de una parte a otra. Este ejercicio te permitirá percibir esas transiciones, puesto que sigues detenidamente la forma viva sin apartar la vista.

Puesto que la experiencia de observar al modelo no se ve interrumpida por voltear al papel, el dibujo se vuelve un registro más auténtico de dicha experiencia. Si una pierna queda más larga que la otra se debe, probablemente, a que dedicaste más tiempo a observarla, quizá porque lo hiciste con más paciencia en una que otra, o porque esa pierna estaba más cerca, porque sostenía más peso o porque la posición o acomodo de dicha pierna captó tu interés. Si dibujas un modelo con brazos largos, puede ser que en tu dibujo los brazos aparezcan incluso más largos de lo que son, puesto que tu atención es atraída por su tamaño inusual y no apartas la vista de ellos.

No debes dedicar mucho tiempo a pensar estas cosas, pues ocurren a un nivel subconsciente o quizá de manera accidental. Aunque no lo sepas, estás desarrollando tu sentido de la proporción, lo cual puede ser bastante diferente al conocimiento sobre la proporción, pero igual de importante (más aún para el artista creativo). *Dibuja tres horas, como se indica en el Programa 1 C.*

El contorno en el espacio. El contorno de cualquier forma de la naturaleza nunca se da en un solo plano, sino, conforme lo sigues, gira continuamente en el espacio. Imagina que el brazo del modelo cuelga en línea recta al costado y que te encuentras dibujando el contorno exterior hacia abajo, desde el hombro hasta la muñeca. Descubrirás, si en verdad estás observando con detalle, que ni tu ojo, ni el lápiz se pueden mover en línea recta hacia abajo; puesto que el brazo va tanto hacia abajo, como alrededor, el contorno parece en ocasiones alejarse de ti para después moverse hacia ti una vez más. Sentirás, por lo tanto, que dibujas

en el papel tanto hacia delante como hacia atrás y hacia abajo. *Dibuja tres horas, como se indica en el Programa 1 D.*

Ejercicio 3: Contornos cruzados

Este ejercicio requiere los mismos materiales que el estudio previo de contornos, pues lo complementa. Al igual que muchos de los ejercicios de este libro, surgió a partir del intento por explicar un punto en especial a un estudiante. Una noche en mi clase me encontré con un estudiante que no comprendía el dibujo de contornos, y estaba haciendo simples bordes. Intenté explicar (con éxito, afortunadamente) lo que realmente es el contorno y le dije que si fijaba la vista en el contorno exterior y se movía por todo el cuerpo, de un extremo a otro, de cualquier manera estaría siguiendo contornos, aunque no estaría en el borde de la figura. Fue así que se me ocurrió el valor de este ejercicio.

Fija la vista en algún punto del contorno externo del modelo, el lápiz en el papel, tal como hiciste en el primer ejercicio. Mueve tanto el lápiz como la vista por la figura en ángulo recto al contorno que elegiste al comenzar. Por ejemplo si tu lápiz toca un punto de la cintura en una vista frontal de la figura, no debes moverlo hacia arriba a lo largo de las costillas, ni hacia abajo por la cadera como en el ejercicio previo, sino atravesando el abdomen. No existen líneas visuales que puedan guiarte, pero sí existe un contorno desde un punto hacia cualquier otro punto de la forma.

Figura 1

Al cambiar la posición del cuerpo, uno de estos contornos cruzados, como les llamo, podría convertirse en un contorno externo. Por ejemplo, alguna línea que atraviesa los hombros por la espalda de una figura erecta, puede convertirse en el contorno superior si la figura se inclina.

La línea de un contorno cruzado sigue la silueta en torno a la figura más o menos como un fleje circunda la silueta de un barril; se hunde en las depresiones y se eleva con los músculos, tal como sucedería con una cinta adhesiva colocada a lo largo de la línea que esperamos dibujar. Un contorno en la pierna, por ejemplo (Figura 1), nunca puede ser concebido como

una línea sobre algo plano (Figura 2), puesto que la pierna no lo es.

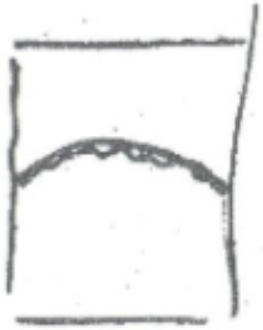


Figura 2

El contorno cruzado difiere del contorno interno que has dibujado hasta el momento, como el de la nariz. Un contorno interno se ubica en el borde de una silueta claramente definida, aunque dicha forma no se encuentre en el borde de la figura completa. Un contorno cruzado puede comenzar o acabar en cualquier punto del cuerpo que toques con el lápiz. Sería posible trazar un contorno cruzado eligiendo dos puntos al azar sobre la figura, y dibujando entre ellos la línea que siga la silueta de la forma.

Una regla general es dibujar contornos horizontales; es decir, aquellos en ángulo recto al borde externo de la figura. Sin embargo, en ocasiones resulta de utilidad seguir un contorno vertical, tal como ocurre con un contorno que va de la clavícula, hacia abajo por el pecho, las costillas, la región pélvica y hasta la parte frontal de la pierna. Estos contornos puede trazarse al azar sobre el papel: uno sobre la frente, seguido de otro atravesando el pecho. No es necesario que estén conectados ni en su lugar, y para el ojo inexperto carecen por completo de sentido.

El estudio de contornos cruzados debe ser una continuación de lo que comenzamos con el dibujo de contornos; ayudarte a realizar contacto real y aparentemente físico con el modelo por medio del sentido del tacto. *Dibuja tres horas, como se indica en el Programa 1 E. Es importante que no prosigas con la lectura hasta completar el Programa 1.*

Sección 2
Comprender la expresión

El impulso de la expresión. Estudiar la expresión no consiste simplemente en observar el movimiento que realiza el modelo. Debes buscar comprender el impulso que existe dentro del modelo y que origina la pose que observas. El dibujo comienza por el impulso, no la posición. Aquello que te hace dibujar es lo mismo que hace al modelo tomar la postura.

Para ser más explícito, me gustaría describir al modelo posando. Está erguido con su pie derecho sobre el piso, el pie izquierdo descansa sobre el asiento de una silla colocada justo frente a él. Se ha inclinado de modo que su codo izquierdo se apoya en su rodilla izquierda; su mentón en la palma de su mano izquierda. Su mano derecha está en su cintura.

Ahora tienes una imagen del movimiento de este hombre, pero se trata por completo de una imagen mecánica. Si bien lo he descrito con cierto detalle, no te he proporcionado su impulso primario, no te he brindado el material para la primera sensación que debías tener, que es la misma sensación que tuvo el modelo. Esa sensación, ese primer impulso es si él se hallaba tranquilo o alerta, tenso o en reposo.

Es así que debía haber comenzado: un hombre exhausto se halla de pie, en posición relajada. Y posteriormente seguirían los detalles que proporcioné arriba. Es así, de esta manera que uno debe intentar ver y dibujar. Que el hombre se halle alerta o en reposo, es más importante que el ángulo de sus piernas o brazos y que la posición de sus manos. De hecho, se encuentra en dicha posición porque está alerta o en reposo.

Programa 2

	A	B	C	D	E
Media hora	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2: Expresión* (25 dibujos)
Media hora	Ej. 3: Contornos cruzados (una hoja de dibujos)	Ej. 3: Contornos cruzados (una hoja de dibujos)	Ej. 3: Contornos cruzados (una hoja de dibujos)	Ej. 3: Contornos cruzados (una hoja de dibujos)	Ej. 3: Contornos cruzados (una hoja de dibujos)
Cuarto de hora	Ej. 4: Expresión potencial (15 dibujos)	Ej. 2: Expresión (15 dibujos)	Ej. 5: Pose rápida (15 dibujos o más)	Ej. 2: Expresión (15 dibujos)	Ej. 2: Expresión (15 dibujos)
Cuarto de hora	Descanso	Descanso	Descanso	Descanso	Descanso
Media hora	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)
Una hora	Ej. 1: Contorno (un dibujo)	Ej. 1: Contorno (un dibujo)	Ej. 1: Contorno (un dibujo)	Ej. 1: Contorno (un dibujo)	Ej. 1: Contorno (un dibujo)

Si es posible alterna modelos femeninos y masculinos.

*Dibuja objetos.

Lo que el ojo ve (es decir, las diferentes partes del cuerpo en diversas acciones y direcciones) es simplemente el resultado de ese impulso interno; así que para entender debemos utilizar algo más que la vista. Es NECESARIO PARTICIPAR EN LO QUE REALIZA EL MODELO, para poder identificarse con ello. Sin una reacción sensible, de comprensión, por parte del artista, no existirá un conocimiento real, penetrante.

Si la pose surge de forma natural o a partir de una emoción fuerte y genuina, te será más fácil buscar y encontrar ese impulso. No cometas el error de concebir el impulso en términos de emociones claramente definidas o reconocibles, tales como el cansancio y el miedo; cuando dices que "sientes" algo, no necesariamente se trata de algo que nos hace reír o llorar. Lo que buscamos es más una respuesta de índole *físico* que intelectual. El modelo podría tomar una pose en la que se estira para atar su zapato. Su impulso es meramente atar la agujeta, un deseo simple y cotidiano, pero esa es precisamente la causa, la razón de lo que observas. Dibujar cientos de poses de movimiento te ayudará a tomar consciencia del amplio rango de impulsos, muchos de los cuales quizá no podríamos describir con palabras, pero puedes responder a ellos por medio del dibujo.

Las instrucciones específicas para el Ejercicio 2 de expresión se planearon para inaugurar el camino de esa respuesta. Conforme dibujes tu comprensión de la expresión aumentará y, de manera natural, se desarrollará y cambiará el modo en que dibujas. Este crecimiento se debe dar de forma natural e inconsciente. Las "reglas" de todos estos ejercicios son temporales, debes seguirlas para poder regresar a las leyes de la naturaleza.

Ejercicio 4: Expresión potencial

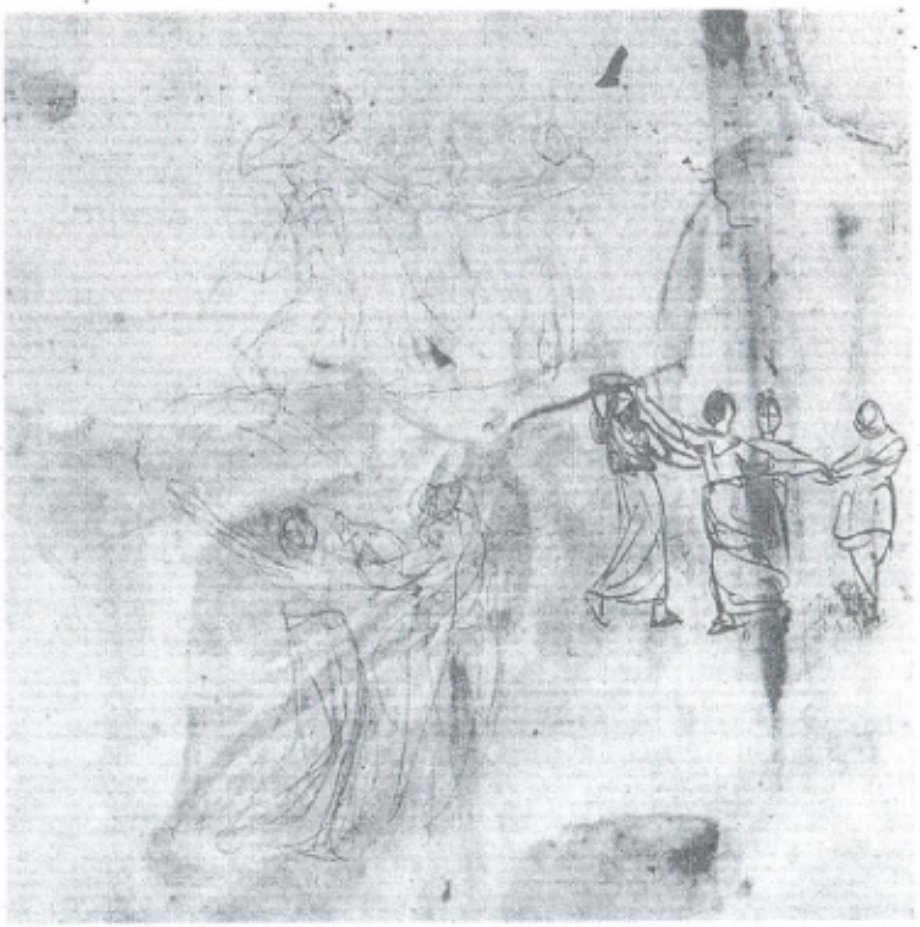
Se trata de un ejercicio que he utilizado de manera ocasional para intentar explicar lo que quiero decir con el impulso de la expresión. El modelo realiza poses de un minuto de duración y tú debes garabatear tus dibujos. En esta ocasión, en lugar de dibujar la pose que ves, intenta dibujar lo que creas que el modelo hará a continuación

Por supuesto, con frecuencia acertarás a dibujar la pose que tome el modelo. Pero el esfuerzo por anticipar cómo se podría mover el modelo a partir de su posición actual (aquello que podría hacer y lo que querría hacer) te ayudará a entender las fuerzas que obran tras el movimiento que observas. *Dibuja tres horas, como se indica en el Programa 2 A.*

DAUMIER, *UN PAYASO.*
Cortesía del Museo Metropolitano de Arte de Nueva York.
Intenta capturar la acción de inmediato.

Extraer la expresión. Por el momento intenta imaginar que la expresión es algo en sí misma, separada de la forma que tus ojos observan mientras se mueve. Si escuchas que alguien aplaude con fuerza, podrías dibujar la expresión a partir del sonido. De igual manera, puedes dibujar algo que tú mismo haces pues sientes el impulso, aunque no veas el movimiento.

Puedes observar la expresión de un objeto sin observar sus detalles. Haz un punto en una hoja de papel y pide a un compañero que lo mire fijamente, párate detrás de él y haz un movimiento con tu mano. El podrá replicar el movimiento, aunque le será imposible decir si la mano portaba un anillo o si los dedos eran cortos o largos. Tu firma nunca es exactamente igual, aunque es inconfundible pues tiene su expresión característica. Cuando la gente realiza hileras de grandes círculos y líneas punteadas para practicar caligrafía, en realidad están "extrayendo la expresión" pues han elegido como práctica los movimientos significativos de las letras. En ocasiones es posible leer ilegible tan sólo haciendo el gesto de la letra manuscrita, lo que le sugerirá las letras a nuestro cerebro.



Romney, *Bailarines*.
Cortesía del Museo Metropolitano de Arte de Nueva York.

Esto que llamamos expresión es tan distinto de la sustancia por medio de la cual actúa, como el viento lo es de los árboles que inclina. No estudies en primer lugar la forma de un brazo, ni siquiera su dirección, eso llegará con estudios posteriores, cobra consciencia de la expresión, algo que existe por derecho propio, sin la sustancia.

La expresión es intangible, no puede ser entendida sin el sentimiento, ni es necesariamente lo mismo para ti que para otra persona. Para descubrirla sólo requieres estar consciente y practicar, aprenderás más al respecto dibujando que por medio de cualquier cosa que pueda decir. *Dibuja tres horas, como se indica en el Programa 2 B.*

Tintoretto, *Estudios para San Sebastián.*
De la colección Sachs. *Si imaginas la figura completa, la expresión se vuelve tridimensional.*

La unidad de la expresión. Intenta capturar la unidad inherente a cada pose de la figura. Imagina que la modelo dio un salto hacia atrás, levantando sus manos como si quisiera protegerse de algún animal. Eso que convierte a esta pose en una unidad es la expresión del miedo, que se refleja en cada parte de la figura. La expresión es el cemento, el elemento unificador que mantiene unidos a los diversos elementos que componen la pose.

Con expresión no me estoy refiriendo a un movimiento en particular, sino a la integración de los diversos movimientos de la figura. Por eso al principio insistí

en que se debe capturar la acción de inmediato. Tomar consciencia de la unidad es lo primero que debemos hacer y debe ser una acción continuada.

El ojo por sí solo no tiene la capacidad de ver la expresión completa. Sólo puede percibir algunas partes en cada ocasión. Lo que une todas esas partes en tu percepción es la apreciación del impulso que creó la expresión. Si haces un esfuerzo consciente para percibir únicamente la expresión, el impulso que la originó se habrá perdido. Pero si utilizas toda tu consciencia para aprehender la emoción (el impulso detrás de la imagen inmediata), tendrás mejor oportunidad de ver de manera genuina las diversas partes. Ninguna de esas partes posee, por sí sola, una identidad significativa. Siempre debes intentar leer el significado de la pose y, para lograrlo, debes constantemente buscar el impulso.

Si logras concebir la figura completa, entonces la expresión se vuelve tridimensional. No se trata simplemente del sentido de la línea, sino de la acción esencial, la forma completa en el espacio. No debes concentrarte demasiado en las superficies, pues son sólo una parte de la figura, tal como un brazo es sólo una parte y no el todo.

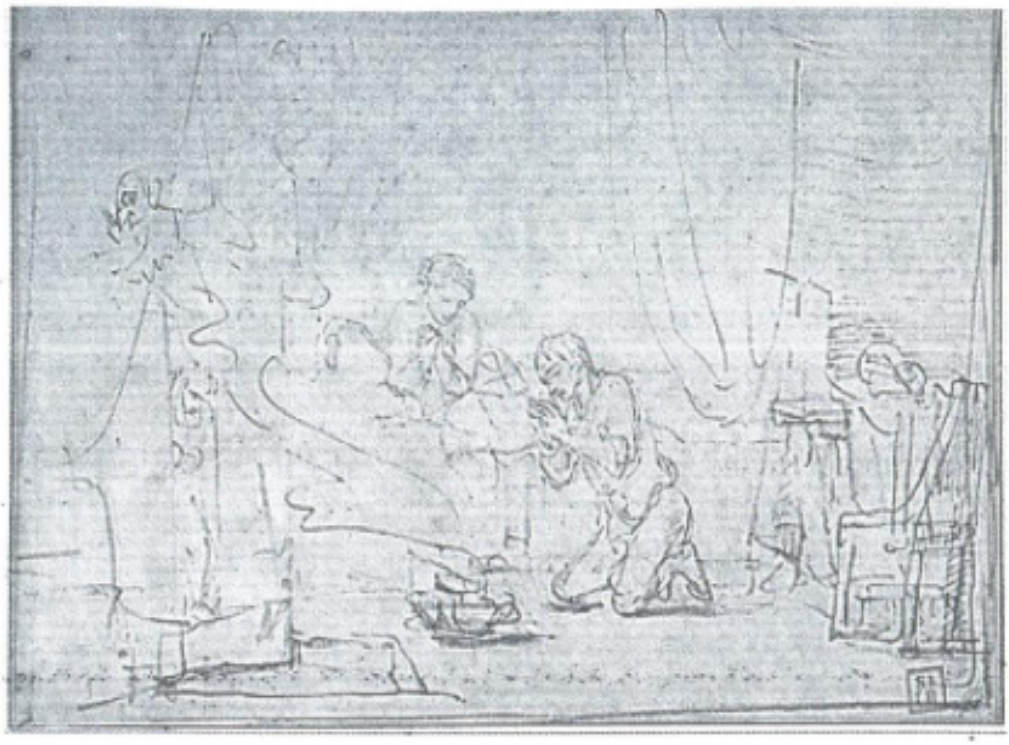
Ejercicio 5: Pose breve

Incluso en el breve espacio de un minuto es posible observar una gran cantidad de detalles sobre el modelo y la pose. La pose breve se debe realizar como un experimento en el que te verás obligado a mirar la pose como una unidad, pues no tendrás tiempo de ver más.

El modelo no debe quedarse en su puesto; debe subir de prisa al estrado, realizar una acción en un segundo y retirarse de inmediato. Su acción debe ser algo simple, como poner su mano en la frente o levantar el brazo. Al dibujar debes garabatear "rápidamente" tu dibujo, registrando únicamente tu reacción primaria. *Dibuja tres horas, como se indica en el Programa 2 C.*

Expresión y acción. Expresión no se refiere simplemente al movimiento, ademán o acción. No es imprescindible que algo esté en movimiento para poseer expresión; debes buscarla tanto cuando el modelo está quieto, como cuando realiza una pose activa.

La expresión, como comprenderás más adelante, es algo que emplearás en todo lo que dibujes, incluso un pastel tiene expresión. La expresión existe en la forma en que el periódico se ubica sobre la mesa y en la forma en que cuelgan las cortinas. La expresión describe la combinación de todas las fuerzas que entran en acción, a favor, en contra y son utilizadas por el modelo. La palabra acción no es suficiente.



REMBRANDT VAN RIJN, *TOBÍAS Y SARA.*
Cortesía del Museo Metropolitano de Arte de Nueva York.
La expresión existe incluso en la forma en que cuelgan las cortinas.

Podemos imaginar que la expresión es el carácter de la acción. Observa dos jarrones, uno alto y elegante, el otro ancho y achaparrado, varían tanto en carácter como dos personas. Los símiles, tan profusos en nuestra lengua, resumen el carácter de una acción u objeto. Decimos, por ejemplo, que estamos "como trapo viejo" y que no sentamos "rígidos como tablas". Esa cualidad, que es lo que hace que comparemos la pose con una tabla, te brinda la clave de la expresión, tanto de la pose como del objeto.

La clave para dar con la naturaleza de un sujeto es su expresión, a partir de ahí proceden los demás aspectos del dibujo. *Dibuja tres horas, como se indica en el Programa 2 D.*

EXPRESIÓN EN OBJETOS. Observa una lámpara y reflexiona sobre lo que hace: se extiende para contener cierta cantidad de queroseno, el cristal protege a la flama del viento.

Una silla te invita a sentarte, si se trata de una silla recta y dura, te mantendrá rígido, si se trata de un sillón se hundirá debajo de ti invitándote a relajarte. La persona que fabricó la silla tuvo en cuenta las diferentes necesidades de la gente que la utilizaría, y la silla revela el carácter o el ánimo de la persona que la eligió.

Gracias a tu imaginación y sensibilidad puedes relacionar las expresiones que observas con aquellas que son universalmente conocidas. Por ejemplo, la base de la lámpara podría ser robusta y oronda y sugerirte la imagen de un próspero empresario, bien comido con un moño pulcro que sostiene su cabeza erguida. Una impresión de este tipo te brinda una imagen bastante clara de la lámpara, de manera que al volverla a ver la reconocerías de inmediato aunque estuviera rodeada de otras veinte lámparas similares. Dicha observación es más interesante e instructiva que una descripción de líneas y planos estáticos, y acarrea un conocimiento que será recordado diez años después aunque hayas olvidado todo lo relacionado al acto de observar.

Obviamente, el impulso de la expresión en objetos inanimados no puede considerarse como algo emocional, aunque en ocasiones transferimos nuestras emociones a los objetos. Esto ocurre comúnmente en la literatura y en frases de nuestro lenguaje, por ejemplo cuando a un árbol lo denominamos "sauce llorón". Pero para encontrar el impulso de la expresión en objetos inanimados debemos remontarnos a las causas naturales. Una planta crece hacia arriba, en busca del sol y el fruto cae cuando se vuelve demasiado pesado para el tallo. Un tronco que creció inclinado puede haber sido vapuleado por una tormenta o desviado en su desarrollo por un árbol más grande. El agua fluye por ser un líquido y porque la ley de gravedad la apura colina abajo. Los objetos fabricados tiene un propósito, el cual determina su forma y expresión: la barrena socava, el cuchillo corta y la bola rueda.

El árbol no crece desde la copa hacia la raíz, sino de abajo hacia arriba. Entonces, comienza desde abajo y de manera tentativa, relajada, suelta, permite que el lápiz se mueva hacia arriba, tal como el árbol lo hizo (hacia arriba y hacia afuera por las ramas). Permite que tu lápiz siga el sentido del movimiento hasta las hojas. ¿Se extienden como las llamaradas que emite un cohete, o caen hacia abajo como gotas de agua? Conforme el árbol se extiende, muda de su núcleo hacia una forma tridimensional.

Las nubes en el cielo son movimiento total, reflejan el movimiento del aire, pueden aparecer infladas en la parte superior y aplanadas en la parte inferior. El pasto tiene en sí mismo el movimiento de su propio impulso por alcanzar el sol y se inclina hacia delante y hacia abajo a causa del viento. Las paredes de piedra, construidas por el hombre, donde cada piedra acomodada en su lugar presiona hacia los lados y hacia abajo debido a su peso. Los caminos se elevan por las colinas y descienden hacia los valles, atravesando bosques; los creo el movimiento y persisten por el movimiento.

Gracias a tu habilidad para captar estas cosas comenzarás a entender conceptos tales como proporción y perspectiva, pues el movimiento es la causa y parte

Programa 3

	A	B	C	D	E
Media hora	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)
Media hora	Ej. 6: Peso (un dibujo)	Ej. 6: Peso (un dibujo)	Ej. 6: Peso (un dibujo)	Ej. 7: Dibujo modelado (un dibujo)	Ej. 7: Dibujo modelado (un dibujo)
Cuarto de hora	Ej. 2: Expresión (15 dibujos)	Ej. 2: Expresión (15 dibujos)	Ej. 2: Expresión (15 dibujos)	Ej. 2: Expresión (15 dibujos)	Ej. 2: Expresión (15 dibujos)
Cuarto de hora	Descanso	Descanso	Descanso	Descanso	Descanso
Media hora	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)
Una hora	Ej. 6: Peso (dos dibujos)	Ej. 6: Peso (dos dibujos)	Ej. 6: Peso (dos dibujos)	Ej. 7: Dibujo modelado (dos dibujos)	Ej. 7: Dibujo modelado (dos dibujos)

La forma y el peso dependen de las tres dimensiones: longitud, ancho y grosor. Un objeto que posea sólo longitud y ancho (si eso fuera posible) no tendría peso. Podemos decir que la forma es la configuración tridimensional del peso.

Peso y energía. Para poder comprender al peso no es necesario pensar en términos de gramos y kilogramos; lo puedes sentir gracias a tu propio sentido de la energía. Imagina que intentas recoger algún objeto del piso. Si es pequeño, requerirás poca energía para levantarlo; si es pesado requerirás mucha energía. Puedes decir qué tan pesado es el objeto —comprender su peso— por la cantidad de energía que empleas al levantarlo.

De hecho, podríamos decir que el peso mismo posee energía. El peso de una piedra empuja el piso; conforme intentas levantar un objeto pesado, su propio peso opone resistencia a tu energía. Alcanzar a comprender esa oposición a nuestra energía nos proporcionará una verdadera consciencia del peso.

Ejercicio 6: Peso

Materiales: utiliza un lápiz de cera (mediano) partido a la mitad y una hoja grande de papel manila crema (de 40 x 50 cm). Si el borde del lápiz comienza a pegarse, ráspalo fuertemente contra una hoja de papel o límpialo con un cuchillo.

En este ejercicio intentarás comprender la solidez del modelo —su peso—, el hecho de que exista, y se mueva en todas direcciones, en el espacio. De la misma manera que en los ejercicios de expresión te concentras en esa idea, en esta ocasión deberás concentrarte en la idea del peso. Al dibujar sin modelo, elige objetos que sean voluminosos y sólidos.

Debes trabajar con el costado, no la punta, del lápiz de cera; comienza a trabajar por la mitad y avanza desde el centro de la figura hacia los contornos externos.

Cuando digo la mitad, me refiero precisamente el centro imaginario de la figura, y no al centro entre dos orillas de la superficie (Figura 1), ni a la mitad de la forma que la observas (Figura 2). Me refiero al centro de la forma completa, cuya superficie sólo puede ser apreciada si caminas alrededor del modelo.

Sabes, aunque no lo puedas ver por completo de inmediato, que el torso tiene una figura parecida a la de un cilindro. Coloca tu lápiz en donde consideres que se ubica el centro de ese cilindro (Figura 3) y trabaja hacia afuera hasta llegar a la superficie. Debes sentir y creer que trabajas de atrás hacia adelante y de arriba hacia abajo hasta haber completado el espacio entre el centro de la figura y todas sus superficies: vuelta, frente y costados.

fundamental de las mismas. Mucho más que ningún otro elemento, tus estudios deben contener esta comprensión del movimiento, de la expresión. *Dibuja tres horas, como se indica en el Programa 2 E.*

Dibujo de expresión, realizado por un estudiante.

Sección 3

El peso y el dibujo de modelos

Forma y peso. La palabra "forma" ha sido llevada y traída por lo que uno creería que se han hecho verdaderos avances para comprender la naturaleza de la forma, su importancia. Sin embargo, he descubierto que muchos alumnos confunden la forma con alguna forma superficial de modelado.

En mi opinión, el peso es la esencia de la forma y, puesto que la vida de algo es su único significado verdadero, concibo la forma como la expresión *viva* del peso.

Para explicar a lo que me refiero con ausencia de forma basta con recordar las nubes de hierro fundido y las siluetas femeninas que semejan globos y que vemos con frecuencia aparecer en pinturas. Uno siente que esas nubes deberían descansar firmemente sobre la tierra, mientras que las figuras protuberantes y vacías bien podrían estar flotando en el aire. Lo que hace falta es un entendimiento del peso de la forma.

Es posible captar el peso esencial de un objeto incluso antes de tomar consciencia de su forma y configuración. Supongamos que cierras los ojos y extiendes la mano, manteniendo la palma abierta y alguien coloca un objeto en ella. De inmediato cobras consciencia del peso del objeto. Si cierras la mano podrás determinar si el objeto es redondo o cuadrado, liso o áspero, grande o pequeño. Al abrir los ojos y mirarlo podrás identificar otros detalles, tales como el color. Pero la sensación del peso se dio primero y de manera independiente de las sensaciones posteriores.

(1)

(2)

(3)

Volumen

Para empezar debes captar la posición general de la figura y sentir su peso. Sopesa la forma tan rápido como sea posible y poco a poco desarrollarás la sensación de la disposición de las diversas partes, comprobando, por ejemplo, que la pierna más corta va hacia atrás, o que el brazo derecho cae hacia adelante. Pero piensa únicamente en el peso de dichas partes. Si el modelo recarga su peso en una pierna, debes notar que dicha pierna presiona con mayor peso que la otra.

Quizá la manera más sencilla de explicar el ejercicio es comparar el trabajo que realizas con el del escultor que modela en plastilina. Usualmente el escultor trabaja en torno a una pieza de alambre que, de cierta manera, corresponde al núcleo de la forma. Comienza por una pieza de plastilina moldeada de manera casual y la va convirtiendo en la imagen del modelo: un trozo grande para el torso, trozos menores y largos para las piernas, hasta haber llenado con plastilina el espacio que ocupa la figura.

Al realizar este ejercicio no debes intentar dibujar una línea, de hecho debes imaginar que prácticamente no estás dibujando, sino que trabajas para construir una figura con un trozo de plastilina. Puedes dejar los bordes sin definir y difuminados; puesto que lo importante es generar la sensación de peso, tu atención se debe enfocar en el centro, no en los bordes. El dibujo no debe mostrar nada que luzca como una línea, debe ser una masa sólida y oscura.

En este dibujo no existe el sentido de luz y sombra, pues éstas se encuentran sólo en la superficie y no debes dibujarla. La parte del dibujo que debe lucir más oscura es el núcleo. Continúa trabajando en la imagen todo el tiempo que sea posible, no importa que tan negra se vuelva.

No debes imaginar algún sistema para completar la forma, debes trabajar de manera libre, suelta. En general, una suerte de movimiento rotación es idóneo para crear la sensación de extensión desde el centro, del núcleo hacia las superficies. Concéntrate en la primera idea de volumen. Responde con tu propia energía al peso del modelo. *Dibuja tres horas, como se indica en el Programa 3 A.*

Peso y masa. Puedes sentir que aquello a lo que intentas responder se denomina "masa" o "volumen" y no "peso". Es verdad que intentas aprender a representar la masa o el volumen de todo aquello que dibujas, pero es necesario que pienses más allá. Una copa de papel y otra de plata podrían ocupar el mismo espacio, pero la primera es un objeto endeble e insubstancial, mientras que la segunda es fuerte y pesada. Una pipeta de vidrio y un tubo de plomo de media pulgada se parecen en tamaño y forma, pero con un peso diferente. Dibuja la pluma de una almohada y una barra de acero, o alterna tus estudios de nubes y piedras, poniendo atención a su peso. *Dibuja tres horas, como se indica en el Programa 3 B.*

Imagina la forma completa, la superficie sólo se puede ver si caminas alrededor de la misma.

El núcleo. El núcleo es la motivación de la forma. Si observas el tronco de un árbol, podrás ver cómo ha crecido éste, siempre hacia afuera desde su núcleo. Con el lápiz de cera debes alcanzar dentro del modelo y hacer contacto con ese núcleo, permitiendo que la figura crezca en el papel tal como lo hizo en la vida.

Hace poco observé a una pequeña de tres años mientras dibujaba una manzana. Seleccionó cuidadosamente un lápiz rojo de la caja y dibujó un punto en el papel. Continuó dibujando con el lápiz en torno al punto hasta hacer aparecer una manzana sólida y de un rojo intenso. He pasado incontables horas intentado explicar cómo hacer algo que esa niña hizo de manera natural.

La importancia de la forma es su relación con el núcleo. No debes preocuparte en este momento por la forma, no importa si es vaga. Imagina la forma como si se tratara de una substancia con vida, que dependiera de la actividad. Buscar el núcleo es otra forma de buscar el impulso vital. Lo que vemos, lo que tocamos es el cascarón. El núcleo sólo lo podemos intuir. *Dibuja tres horas, como se indica en el Programa 3 C.*

Ejercicio 7: El dibujo de modelos

Este ejercicio lleva los anteriores un paso adelante. Utiliza los primeros diez minutos para realizar un dibujo de peso con el lápiz de cera. Debes darle volumen a la

forma siguiendo el mismo espíritu que en los dibujos anteriores, sólo no permitas que el dibujo se oscurezca demasiado al principio.

Después, pero utilizando todavía el lápiz de costado y sin dibujar líneas, repasa todos los contornos verticales de la figura. Se trata de un cambio importante. En el primer paso trabajas dentro de la figura, dibujando desde el centro sin dibujar las superficies. Ahora debes tocar dichas superficies, pasar el lápiz sobre ellas, de arriba hacia abajo o viceversa. Puesto que ahora dibujas las superficies, hazlo únicamente con aquellas que puedes ver. Trabaja de manera suelta, relajada siguiendo el movimiento continuo con el que iniciaste.

En donde la forma regresa o se hunde, debes presionar hacia atrás o hacia abajo con el lápiz. Por ejemplo, si la forma sube por el pecho y luego gira hacia atrás por el hombro, tu lápiz debe moverse ligeramente hacia arriba por el pecho y luego presionar con fuerza sobre el hombro. Debes estar convencido de que haces contacto con el modelo y con cada uno de sus diversos contornos. Obviamente debes empujar más allá para llegar a aquellos que parecen ir hacia atrás.

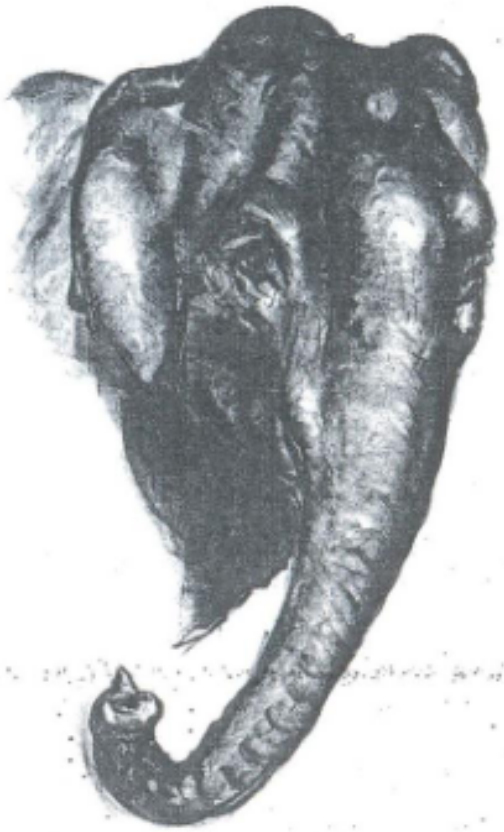
A continuación tocarás con tu lápiz todos los contornos horizontales de la figura. (No es preciso ser demasiado metódico: pronto comenzarás a tocar los contornos al cobrar consciencia de los mismos, sean verticales u horizontales.) Evita brincar de una lado al otro de la figura, sombreando apenas los bordes; debes moverte por todo lo ancho, tal como si pasaras tu mano por encima de ella.

Seguramente encontrarás afines este ejercicio y el de contornos cruzados. En este utilizas un lápiz de costado, en vez de la punta y buscas hacer contacto con la figura completa en lugar de hacerlo con las líneas, pero en ambos, la base de los ejercicios es el sentido del tacto. Prosigue estudiando el modelo, continúa mirando, haciendo contacto como si del sentido del tacto se tratase.

PRESIONA CON FUERZA DONDE LA FORMA RETROCEDE, PRESIONA SUAVEMENTE DONDE AVANCE HACIA TI. Naturalmente, al presionar hacia atrás, la marca en el papel se tornará más oscura. Al terminar, las partes más distantes de ti habrán quedado más oscuras, aunque en el modelo no lo parezcan. Las zonas menos oscuras son las más cercanas a ti. Para poder ilustrar lo anterior, seleccioné una forma más simple que la figura humana: una moldura de madera. Puesto que es simple, podrás ver claramente que el lápiz se movió ligeramente por la elevación y después quedó presionada con fuerza en el papel sin tomar en cuenta los detalles. Ese es el principio para modelar la forma, no importa cuan simple o complicado sea. *Dibuja tres horas, como se indica en el Programa 3 D.*

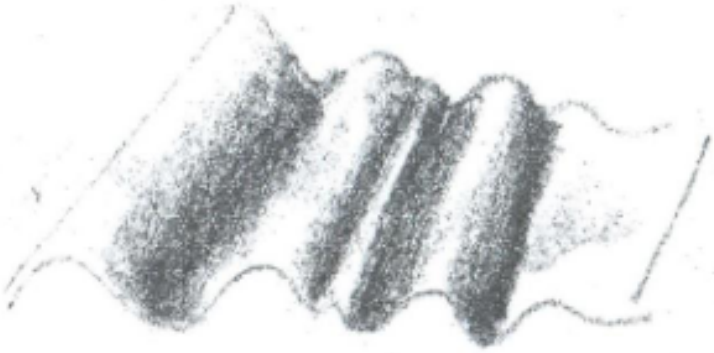
LA SENSACIÓN DE MODELAR. Continúa trabajando como si fueras un escultor que modela con plastilina. Has distribuido ya la cantidad adecuada de plastilina para las diversas partes del cuerpo. Ahora comienzas a dar forma a cada una de

Dibujos con modelos, realizados por estudiantes.
Dale volumen a la forma tal como si trabajaras con plastilina.
(Los estudiantes trabajarán de manera distinta, pero todos podrían hacerlo de manera correcta.)



Dibujo con modelo, realizado por un estudiante.

las partes modelando con los dedos, presionando la plastilina donde haya una concavidad, empujando donde la forma retrocede. Al llegar a las concavidades más pequeñas, como en las fosas del cuello, utilizarás la punta de tu lápiz de la misma manera que el escultor usaría una herramienta de modelado más pequeña. (De hecho, puedes utilizar por completo la punta del lápiz, si así prefieres; las instrucciones para estos ejercicios deben considerarse solamente como un punto de inicio.) Poco a poco puedes desarrollar el contacto con cada una de las sutilezas de modelar si procuras hacerlo por medio del sentido del tacto. No debes dar nada por sentado. *Dibuja tres horas, como se indica en el Programa 3 E.*



Sección 4
Dibujo de memoria y otros breves estudios

Ver el todo. A excepción del estudio de contornos, no existe dibujo que no sea de memoria, puesto que, independientemente del tiempo que transcurre entre tu observación del modelo y tu ejecución, estás memorizando eso que acabas de ver. Por supuesto en ese tipo de dibujo, en que el estudiante voltea hacia el modelo repetidamente, estará memorizando pequeñas partes a la vez, con la esperanza de unirlas como un todo, por medio de algún plan o teoría preconcebidos o de algún esfuerzo tardío, una vez que las ha ensamblado.

En realidad el mejor plan es ver la figura en su conjunto en el principio y para ello he diseñado diversos ejercicios. El primero de ellos, el mas simple, como ya he explicado, es el estudio breve de expresión. El segundo, dibujo de memoria, es una variante del anterior. Puesto que no dibujas mientras el modelo posa, serás menos propenso a ver detalles específicos y podrás ejecutar con mayor concentración el estudio de expresión, que es lo que brinda unidad a las diversas partes.

Ejercicio 8: Dibujo de memoria

Se debe solicitar al modelo realizar tres poses de manera sucesiva, conservando cada una medio minuto aproximadamente y bajarse del estrado para que no puedan verlo. En el siguiente minuto debes realizar dibujos de expresión (Ejercicio 2) de las tres poses en el orden que desees. Intenta dibujar durante el minuto completo incluso si las poses no están claras en tu mente. A continuación el modelo debe realizar nuevas poses, no repetir las anteriores.

Programa 4

	A	B	C	D	E
Media hora	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)	Ej 2: Expresión (25 dibujos)	Ej 2: Expresión (25 dibujos)	Ej 2: Expresión (25 dibujos)	Ej 2: Expresión (25 dibujos)
Media hora	Ej. 7: Dibujo modelado (un dibujo)	Ej. 7: Dibujo modelado (un dibujo)	Ej. 7: Dibujo modelado (un dibujo)	Ej. 7: Dibujo modelado (un dibujo)	Ej. 7: Dibujo modelado (un dibujo)
Cuarto de hora	Ej. 8: Memoria (15 dibujos*)	Ej. 8: Memoria (15 dibujos*)	Ej. 8: Memoria (15 dibujos*)	Ej. 8: Memoria (15 dibujos*)	Ej. 8: Memoria (15 dibujos*)
Cuarto de hora	Descanso	Descanso	Descanso	Descanso	Descanso
Media hora	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)	Ej. 9: Movimiento (8 dibujos)	Ej. 10: Poses descriptivas (10 dibujos+)	Ej. 11: Poses inversas (10 dibujos+)	Ej. 12: Poses de grupo (12 dibujos)
Una hora	Ej. 7: Dibujo modelado (un dibujo)	Ej. 7: Dibujo modelado (un dibujo)	Ej. 7: Dibujo modelado (un dibujo)	Ej. 7: Dibujo modelado (un dibujo)	Ej. 7: Dibujo modelado (un dibujo)

*Cinco grupos de tres dibujos cada uno.

+Cinco dibujos de tu imaginación y cinco de la pose.

Evita dibujar mientras el modelo sigue posando. Siéntate con los brazos cruzados y el lápiz en el bolsillo para evitar "dibujar" siquiera con un movimiento de la mano. El objetivo no es simplemente recordar la posición del modelo, de la misma manera que al memorizar un poema no intentas recordar la forma de las letras. Debes sentir el movimiento con tu cuerpo completo, no sólo con la mano.

Es posible que en un principio te quedes, igual que muchos otros estudiantes, mirando la hoja en blanco. Dibuja algo, traza líneas aún si no recuerdas la pose. Vuelve a intentarlo. Pronto recordarás la expresión de al menos una de las poses. Poco después podrás recordar dos y luego tres.

No es imprescindible que las poses estén relacionadas, y no es buena idea poner en práctica algún sistema de memorización, porque entonces estarás llevando el esfuerzo intelectual mucho más allá de los sentidos que el presente ejercicio pretende ejercitar. Recuerda el movimiento *con tus propios músculos*.

En cuanto seas capaz de recordar las tres poses con relativa facilidad, intenta con cuatro y sigue así con cuantas puedas recordar. Algunos estudiantes fueron capaces, al finalizar un año, de ampliar el grupo de poses hasta diez. Intentar recordar con la mente consciente puede hacer la tarea imposible; pero se puede lograr si recurres simplemente a la sensación física. En este aspecto el dibujo de memoria semeja al "método digital" para escribir a máquina; si intentas recordar las letras de manera consciente, probablemente te confundirás, pero si confías en el sentido del tacto puedes llegar a ser muy preciso.

Puedes practicar el dibujo de memoria a partir de cualquier grupo de poses. Simplemente observa tantas como seas capaz de recordar, dale la espalda al modelo y dibuja. Cualquiera de los temas que se utilizan para los estudios de expresión servirá para los estudios de memoria (de hecho cualquier tema funciona). *Dibuja tres horas, como se indica en el Programa 4 A.*

Ejercicio 9: Movimiento

Se pide al modelo que inicie con las poses de movimiento. Quizá sea necesario un ejemplo: El modelo se para de frente al grupo y gira con su pierna izquierda, pero conserva la derecha en la misma posición, haciendo girar su torso y tocando con su mano izquierda su costado derecho; posteriormente recobra su posición original. Debe repetir este movimiento continuamente durante tres minutos, en ocasiones se moverá lentamente, otras con naturalidad.

Dibujo de movimiento, realizado por un estudiante.
Mueve tu lápiz conforme se mueve el modelo.

Dibujo combinando movimiento (ejercicio 9)
y *dibujo de modelo* (ejercicio 7), *realizados por un estudiante.*

Dibujo de una pose de grupo, realizado por un estudiante. Considera las dos figuras como una unidad.

Poses de estudiantes. Una vez que el grupo haya trabajado lo suficiente para aclimatarse a la seriedad del objetivo de su estudio, pueden ser ellos quienes realicen las poses para los estudios breves. Esto proporciona a quienes dibujan una mayor variedad de modelos y, a quienes posan, una mejor apreciación del impulso requerido para lograr la expresión natural de la pose.

Cuando dibujes solo, intenta posar por tu cuenta. Realiza la pose uno o dos minutos, pero no intentes visualizarla. Intenta captar el sentido de la expresión, su esencia; considérala como una unidad, tal como concibes una palabra, como un todo, no como cierta cantidad de letras. Imagina qué parte del cuerpo presiona hacia delante, qué parte del cuerpo recibe el peso. Ahora haz un dibujo de expresión de tu propia pose.

Dibujos breves de memoria. Tan pronto como seas capaz de dibujar de memoria con cierta facilidad, combina el principio de dibujo de memoria con los otros estudios breves que he descrito: movimiento, descriptivo, inverso y poses de grupo. Observa sin dibujar al modelo realizando la pose y dibuja una vez que el modelo se retire del estrado.

Dibujo de una pose de grupo, realizado por un estudiante.
Sigue la expresión de la unidad.

Dibujo combinando movimiento y dibujo de contorno, realizado por un estudiante.

Haz un dibujo de expresión, dos poses al menos, la primera en la posición inicial, la segunda en la posición final, comenzando por la parte del cuerpo que permanece más o menos fija. En la pose que describí antes, la pierna izquierda permanece más o menos fija y al final de la pose es cuando la mano izquierda llega al costado derecho. Estos dos dibujos se realizaron en el mismo papel y están sobrepuestos. La parte del cuerpo que permanece igual se dibujó una sola vez. Mueve el lápiz conforme se mueve el modelo. Posteriormente podrás utilizar la pose de movimiento para dibujos más detallados, pero por el momento conserva el espíritu y el estilo del dibujo de expresión breve. Intenta dibujar las posiciones siempre que la pose lo permita.

Para facilitar el trabajo del modelo, se le puede sugerir que imagine una acción natural que permita que parte de su cuerpo permanezca en la misma posición. Por ejemplo: (1) Reconoce a una persona que acaba de pasar a su lado y gira apenas, saludando con la mano. (2) Un hombre sentado se levanta para recoger una pluma que dejó caer el piso, pero conserva una mano en el respaldo de su silla. Este ejercicio lo puedes realizar también en la vida cotidiana, dibujando cualquier movimiento que veas repetirse: un niño lanzando una pelota de béisbol, un hombre cortando leña, una mujer que toma la ropa de un cesto para colgarla. *Dibuja tres horas, como se indica en el Programa 4 B.*

Ejercicio 10: Poses descriptivas

Describe una pose que el modelo debe realizar. A partir de esa descripción oral haz un dibujo de expresión durante un minuto. Mientras tanto el modelo debe permanecer fuera de la vista. Una vez que has terminado, pide al modelo que realice la pose y haz un dibujo de expresión durante dos minutos en una hoja nueva. El ejercicio completo —la descripción y los dos dibujos— deben tomar unos cinco minutos.

La descripción de la pose puede provenir de cada uno de los miembros de la clase, por turnos (o tú y el modelo si trabajas solo). El simple hecho de describir la pose es un buen ejercicio. Te volverá más consciente y observador de lo que el cuerpo humano es capaz de hacer y comenzarás a observar variedad en las posturas ordinarias de la gente.

Las descripciones no deben ser demasiado elaboradas o detalladas. Describe la expresión en términos generales, especificando sólo la dirección hacia donde debe ver el modelo. Por ejemplo: "El modelo se debe sentar de frente al grupo. Escucha una puerta que se abre detrás de él y voltea a ver quién es". Los detalles de la pose se le dejan al modelo, no importa si tu idea coincide con la acción que realiza. *Dibuja tres horas, como se indica en el Programa 4 C.*

Ejercicio 11: Poses inversas

Haz un dibujo de expresión de la pose, pero inversa, durante tres minutos. Por ejemplo, si tienes una vista amplia del modelo con su rodilla izquierda en el piso, su brazo derecho extendido hacia el frente y su brazo izquierdo hacia atrás, debes dibujar como si viera en la dirección contraria; es decir con su rodilla derecha al piso, su brazo izquierdo extendido al frente y el derecho hacia atrás. Dibuja siempre, sin importar la pose, como si el modelo mirara en la dirección contraria, y utilizara las extremidades opuestas. El resultado parecerá el reflejo de dicha pose en un espejo. A continuación el modelo realiza la pose inversa y vuelves a dibujar en una hoja en limpio. Dibuja "al contrario" diversos objetos, tales como un mueble, una casa, una jarra, un automóvil. *Dibuja tres horas, como se indica en el Programa 4 D.*

Ejercicio 12: Poses de grupo

Se pide a dos o tres miembros del grupo, o dos modelos, que posen juntos durante dos minutos con una expresión natural que los conecte, tal como: dos personas que estrechan sus manos; una persona que mira por encima del hombro de otra; una muchacha que observa el collar de otra; un empleado que ayuda a un cliente a probarse los zapatos; un doctor que observa la boca abierta del paciente; una pelea de box; un peluquero y su cliente. También se pueden tomar estos modelos de la vida cotidiana.

El propósito de este ejercicio es que las dos figuras se manejen como una unidad. No debes dibujar una primero y luego la otra, sino SEGUIR LA EXPRESIÓN DEL TODO, utilizando la técnica del garabato. *Dibuja tres horas, como se indica en el Programa 4 E.*

Sección 5
El dibujo de modelos en tinta– la composición diaria

La limitación de las ideas preconcebidas. Al aprender a dibujar es necesario dejar de lado las limitaciones que la información casual nos proporciona. Las ideas preconcebidas sobre lo que no tenemos experiencia verdadera tienden a imponerse sobre la adquisición del conocimiento verdadero.

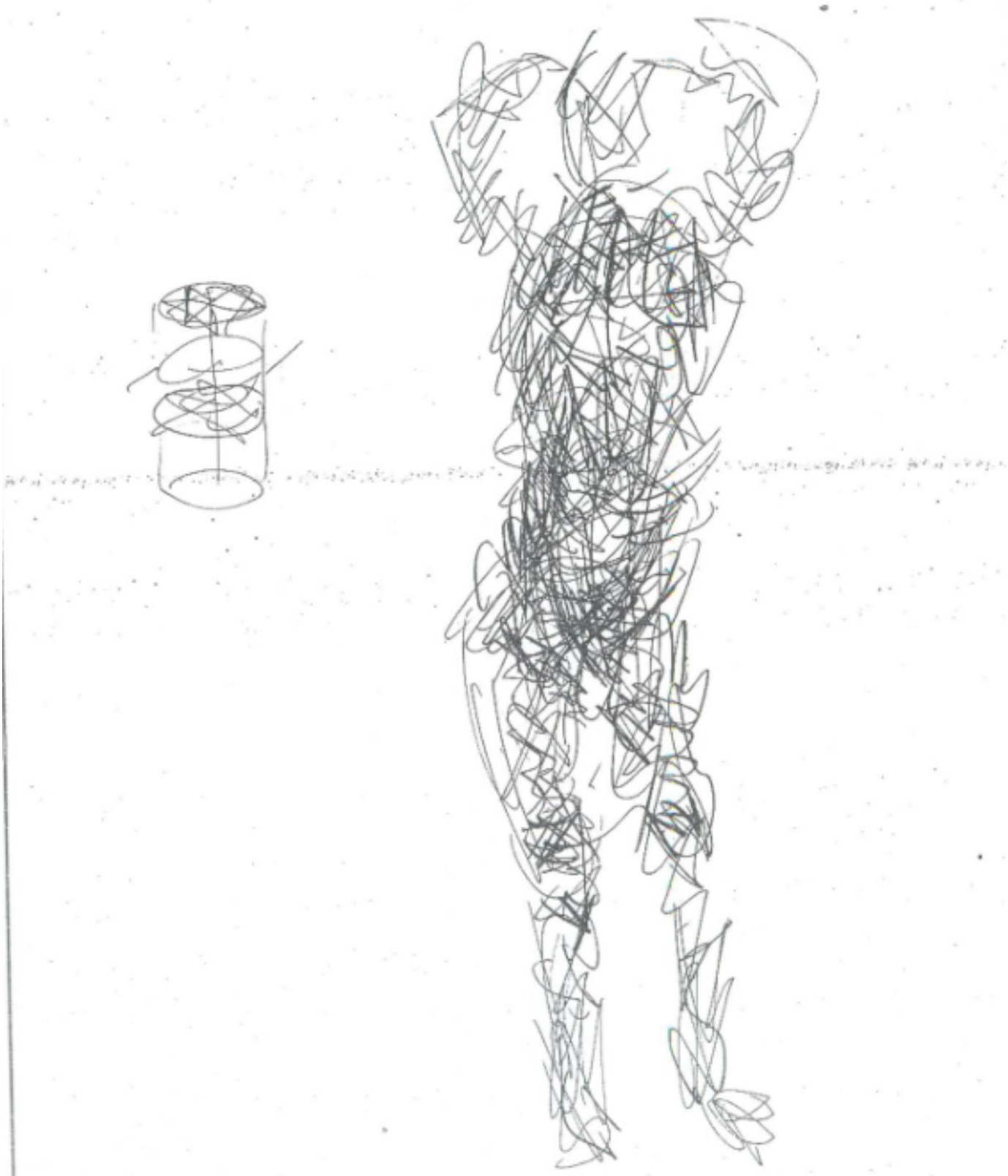
Un obstáculo frecuente de la gente al observar una pintura es que no la relacionan con la realidad, sino con otras imágenes de las cuales tienen conocimiento accidental. Observa a un niño que dibuja una casa. No tiene en su imaginación una imagen que haya visto antes, no posee un sistema para representar tejas o ladrillos —a menos, claro, que haya recibido una instrucción especial. En su imaginación es una casa verdadera, y siente que la construye conforme dibuja. En una ocasión observé a mi hijo, de cuatro años, mientras dibujaba un dragón. Contraía su cara y sus músculo mientras dibujaba, realmente parecía tenerle miedo al verlo en el papel. Con demasiada frecuencia concebimos lo que dibujamos en términos de cómo lo hemos visto dibujado. Concibe la imagen no como una pintura de Tiziano o Renoir, sino como piel y huesos.

Si esperas a tener cien años para dibujar una rodilla, tu concepto de rodilla seguirá muy distante de lo que en realidad es la rodilla. Muchos pintores aprenden a dibuja la rodilla, de cierta forma, en el primer año de estudio y la pintan de la misma manera por el resto de su vida. No debes permitir que etiquetas conocidas interfieran con impulsos novedosos. Desecha ideas que ya han sido formuladas, o ponlas a prueba constantemente a través de nuevas experiencias. Contrasta la existencia real de una pierna o brazo en el espacio con la idea de una pierna o brazo.

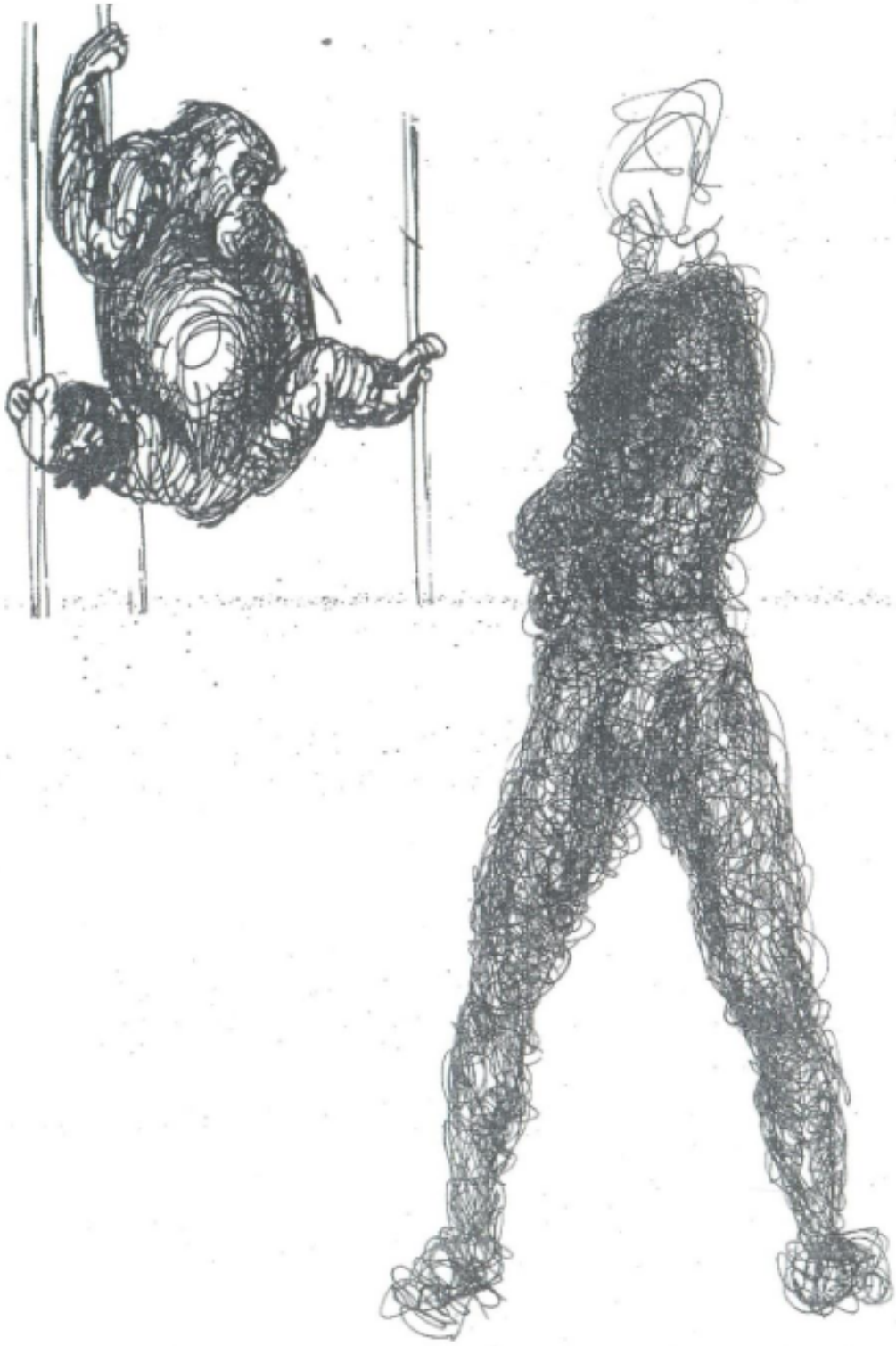
Programa 5

	A	B	C	D	E
Media hora	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)
Media hora	Ej. 13: Dibujo modelado en tinta (un dibujo)	Ej. 13: Dibujo modelado en tinta (un dibujo)	Ej. 13: Dibujo modelado en tinta (un dibujo)	Ej. 13: Dibujo modelado en tinta (un dibujo)	Ej. 13: Dibujo modelado en tinta (un dibujo)
Cuarto de hora	Ej. 8: Memoria (15 dibujos)	Ej. 9: Movimiento (5 dibujos)	Ej. 8: Memoria (15 dibujos)	Ej. 10: Poses descriptivas (6 dibujos)	Ej. 8: Memoria (15 dibujos)
Cuarto de hora	Descanso	Descanso	Descanso	Descanso	Descanso
Media hora	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)
Una hora	Ej. 13: Dibujo modelado en tinta (un o dos dibujos)	Ej. 13: Dibujo modelado en tinta (un o dos dibujos)	Ej. 13: Dibujo modelado en tinta (un o dos dibujos)	Ej. 13: Dibujo modelado en tinta (un o dos dibujos)	Ej. 13: Dibujo modelado en tinta (un o dos dibujos)

A partir del programa 5 B, practica la composición diaria (Ej. 14) TODOS LOS DÍAS.



Comienza por el centro de la figura y hacia las superficies.



Dibujos de modelado en tinta, realizados por un estudiante.

La única forma de bordear los límites de nuestras nociones preconcebidas es por medio de la intervención física de los cinco sentidos. Debes entrar en contacto directo con el modelo.

Existe mucha discusión sobre la "belleza" y sobre la "verdad", pero lo único que debe preocupar al estudiante es la realidad (la realidad natural que reconoce en la vida diaria y que se establece en su mente a través de los sentidos). No debes pasar por alto la clase de impulso que dice que esto es arena, esto es agua, esto son árboles. Recuerda que se pueden cortar los árboles y convertirlos en cierta forma de madera. El agua es pesada y húmeda, no sólo color. No mires el interior de un bosque como manchas de verde, adéntrate y reconoce que hay árboles rodeados de árboles.

Ejercicio 13: Dibujo modelado en tinta

Materiales: utiliza hojas grandes de papel manila crema (40 x 50 cm), tinta negra y una pluma y plumilla. La pluma debe ser grande, fuerte y roma, de punto móvil, para que se mueva con facilidad en cualquier dirección. No utilices pluma fuente.

Este ejercicio es exactamente igual que el de modelado con lápiz de cera, salvo que ahora sólo cuentas con la punta de la pluma como punto de contacto, en vez de la superficie ancha del lápiz y, en consecuencia, se requiere realizar muchos más trazos.

Comienza por el centro de la figura y realiza el mismo tipo de movimiento rotatorio que con el lápiz, llenando poco a poco la forma y trabajando hacia *toda* la superficie. Mueve constantemente la pluma en todas las direcciones sin levantarla del papel. Después, al igual que con el lápiz de cera, debes hacer contacto con los contornos horizontales y verticales, presionando hacia atrás, donde la forma retroceda, y con suavidad donde esté más próxima. Recuerda que no habrá contorno, puesto que no piensas en bordes.

No debes ser tímido ni vacilante. Presiona con fuerza incluso si la pluma rasga el papel y deja puntos grandes. Trabaja de manera libre y vigorosa. Debes continuar trabajando hasta que las formas de tu dibujo estén completamente negras. *Dibuja tres horas, como se indica en el Programa 5 A.*

Ejercicio 14: La composición diaria

Se trata de un dibujo de memoria, garabateado en estilo de expresión, pero en vez de dibujar una sola figura u objeto, deberás mostrar a la persona en relación con su entorno.

Trabaja con lápiz en un dibujo pequeño (aproximadamente de 13 x 18 cm) de algo que hayas visto en las últimas veinticuatro horas. Dibuja, de manera simple y rápida, y en cualquier orden, los diversos objetos que recuerdes sobre un lugar específico y lo que ahí ocurre. No debes dedicar más de quince minutos a un dibujo. Al día siguiente realiza un nuevo dibujo, no debes corregir ni alterar ninguno.

Evita sentir que las composiciones deben ser complicadas ni, puesto que se trata de dibujos más completos, que se trate de narrar una historia de manera dramática. No pretendas que se conviertan en algo complicado. La lista a continuación te dará una idea de la simplicidad del tema: (1) Una persona que aborda un taxi o automóvil en la calle. (2) Una mujer que examina alguna mercancía, sea dentro de una tienda, sea afuera. (3) Un hombre enciende un cigarrillo o una pipa. (4) Un lustrabotas trabajando. (5) Un hombre pagando la cuenta en un restaurante. (6) Niños jugando. (7) Una mujer en el salón de belleza. Cualquier actividad cotidiana de tu entorno será un tema apropiado.

Si llegas a sentir que te faltan temas para dibujar, prepara por adelantado un programa semanal de los lugares que puedes utilizar para tu composición diaria y ve a cada lugar en el día programado. Por ejemplo: Lunes, farmacia; martes, restaurante; miércoles, peluquería; jueves, tabaquería; viernes, vestíbulo de un cine; sábado, vestíbulo de algún edificio de oficinas con elevador. Practica situarte en medio del lugar y cerrar los ojos para reconstruir la imagen en tu mente. Observa el entorno y lo que una persona podría hacer en dicho lugar —hacia dónde podría caminar, dónde podría sentarse, dónde podría subir las escaleras, dónde podría pagar si fuese una tienda. Si llegas a un punto ciego, abre los ojos y observa nuevamente, esto entrenará tu mente en lo que debes recordar para dibujar.

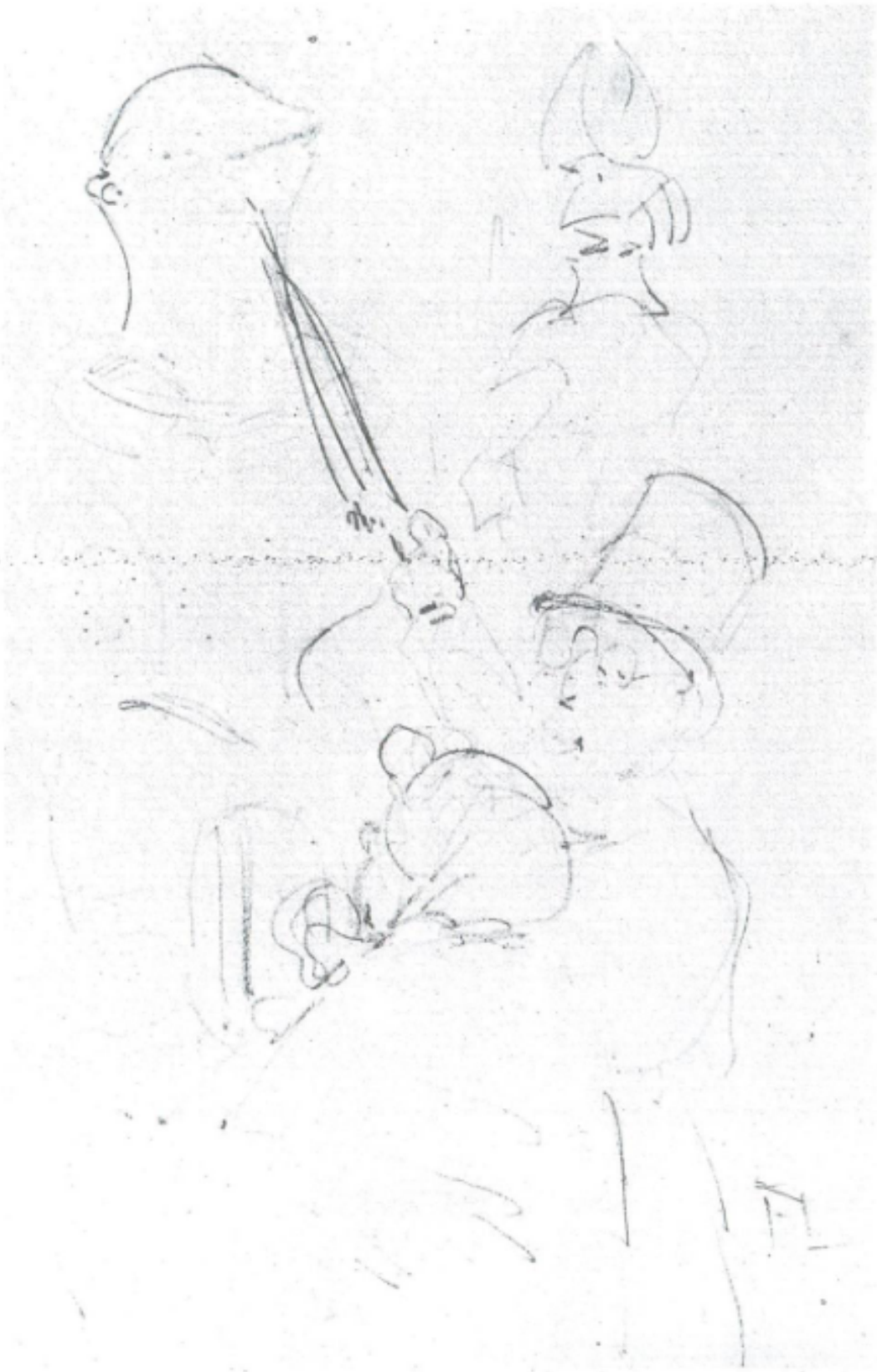
Recuerda que se trata de un estudio de expresión y que debes, por lo tanto, buscar el movimiento del conjunto. VER EL TODO COMO UNIDAD. Al igual que ocurre en las poses de grupo, cuando dibujas la expresión de tres figuras juntas y no como unidades separadas, en este caso dibujas la expresión de la figura o figuras junto con el lugar que las rodea, considerando el lugar, las figuras y los objetos como un todo.

Este ejercicio se considera como "tarea" y no forma parte del programa propiamente dicho, pues se espera que lo practiques todos los días aunque atiendas clase sólo una o dos veces por semana. Puesto que no utilizas un modelo al dibujar, puedes realizarlo en cualquier cuarto de hora que tengas libre durante el día. Sin embargo, si no tienes ningún tiempo libre o has olvidado hacerlo, dedica algún momento de tu clase regular a la composición diaria. No existe en este libro ningún otro ejercicio que sea tan importante.

Estas composiciones no tienen que ser correctas, pueden *estar mal*. Lo más importante es hacerlas (trescientas sesenta y cinco entre el día de hoy y esta misma fecha en un año). Si logras completar un año, verás que resulta muy útil, pero si logras completar dos años, obtendrás el doble de beneficios. El estudiante que toma en serio el dibujo realizará una breve composición cada día por el resto de su vida, a pesar de todas su demás ocupaciones. Comienza por el garabato y avanza hasta desarrollar tu propia forma de trabajo. Los dibujos de las páginas a continuación te mostrarán algunas de las maneras en que diversos artistas han utilizado la composición breve como medio de estudio. *Dibuja doce horas, como se indica en el Programa 5 B-E.*

Picasso, *Estudio para Guernica*.
Fotografía cortesía del Museo de Arte de San Francisco.

REMBRANDT, *HAMAN IMPLORA EL PERDÓN DE ESTHER.*
(Rijksmuseum) Museo Nacional de Amsterdam.



Toulouse-Lautrec, *En el museo.*
Cortesía del Fogg Museo de Arte, Universidad de Harvard.

DAUMIER, *DON QUIJOTE*.
Colección de Claude Roger Marx, París.

Jean Louis Forain, *Abogados en el vestíbulo.*
Colección del Sr. Diego Suárez, fotografía cortesía de la Biblioteca Frick Art Reference.

VAN DYCK, *RUGGIERO Y ANGÉLICA*.
(Kupferstichkabinett) Museo de Grabados y Dibujos, Berlín.

Jean Françoise Millet, *Sacrificio a Pan.*
Cortesía del Fogg Museo de Arte, Universidad de Harvard.

MICHELANGELO, *JESÚS SE LEVANTA DE SU TUMBA*.
Museo de Louvre, París.

Goya, *Hombre apuñalado.*
Cortesía del Museo Metropolitano de Arte, Nueva York.

CEZANNE, *BAÑISTAS BAJO EL PUENTE.*
Cortesía del Museo de Arte Moderno: Colección de Lillie P. Bliss.

CEZANNE, *BAÑISTAS BAJO EL PUENTE.*
Cortesía del Museo de Arte Moderno: Colección de Lillie P. Bliss.

Poussin, *Masacre de los inocentes.*
Museo Lille, Francia. Colección Wicar.

GAINSBOROUGH, *PAISAJE*.
Cortesía del Museo Metropolitano de Arte.

Artista egipcio, *Boceto* (siglo 18 a.c.).
Cortesía del Museo Metropolitano de Arte.

Sección 6
El dibujo de modelos en acuarela– estudio de ángulo recto

Variedad de medios. Hoy comenzarás la práctica del dibujo de modelos en un tercer medio: acuarela. Cada medio que utilizas debe enriquecer a los otros. La práctica con lápiz y pluma, por ejemplo, aporta algo al uso de la acuarela que la mera práctica de ésta no provee, y la convierte en una forma de expresión más completa y variada. Medios tan disímiles como el óleo y el grabado se enriquecen mutuamente, como en el caso de Rembrandt.

Esta interacción de medios es equiparable al aprendizaje de un nuevo lenguaje. La experiencia de utilizar dos lenguajes los enriquece mutuamente. Aún mas importante, el esfuerzo de trasladar un pensamiento de un lenguaje al otro ayuda a refinar la comprensión del mismo. Todos somos propensos a dejarnos guiar por prejuicios en vez de investigar algo a fondo y con una mirada diferente. Una vez que conocemos una experiencia, ésta se vuelve difusa y apagada por la repetición; anticipamos y, al hacerlo, la volvemos intrascendente. Las dificultades que presenta un nuevo medio, al igual que las dificultades de un nuevo lenguaje, tienden a traernos de vuelta al significado que buscamos expresar, puesto que el medio sólo puede ser utilizado de manera correcta en relación a nuestra comprensión del significado.

Programa 6

	A	B	C	D	E
Media hora	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)
Media hora	Ej. 15: Dibujo modelado en acuarela (un dibujo)	Ej. 15: Dibujo modelado en acuarela (un dibujo)	Ej. 16: Estudio de ángulo recto (un dibujo)	Ej. 16: Estudio de ángulo recto (un dibujo)	Ej. 16: Estudio de ángulo recto (un dibujo)
Cuarto de hora	Ej. 8: Memoria (15 dibujos)	Ej. 11 Poses inversas (6 dibujos)	Ej. 8: Memoria (15 dibujos)	Ej. 12: Poses de grupo (7 dibujos)	Ej. 8: Memoria (15 dibujos)
Cuarto de hora	Descanso	Descanso	Descanso	Descanso	Descanso
Media hora	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)
Una hora	Ej. 15: Dibujo modelado en acuarela (un dibujo)	Ej. 15: Dibujo modelado en acuarela (un dibujo)	Ej. 15: Dibujo modelado en acuarela (un dibujo)	Ej. 15: Dibujo modelado en acuarela (un dibujo)	Ej. 15: Dibujo modelado en acuarela (un dibujo)
Recuerda la composición diaria (Ej. 14) TODOS LOS DÍAS.					

Dibujo en acuarela con modelo, realizado por un estudiante.
En el primer paso construye rápidamente la forma.

Ejercicio 15: Dibujo modelado en acuarela

Materiales: utiliza hojas grandes de papel manila crema (40 x 50 cm) y tres tubos de acuarela –amarillo ocre, siena tostada y negro. Es importante utilizar pintura en tubo y sólo los tres colores indicados. No debes utilizar papel para acuarela, incluso si lo puedes costear, pues el manila, por su aspereza, es mejor para este ejercicio. Necesitarás un pincel de cerdas naturales (de marta cibelina) grande (número 9), de la mejor calidad posible. Utiliza una paleta barata de acuarela para mezclar los colores, un vaso de agua y varias franelas limpias, de unos 15 cm cuadrados.

Se trata esencialmente del mismo ejercicio que el dibujo de modelos con lápiz de cera; aunque en este caso, obviamente, si presionas el pincel con fuerza o suavidad no habrá ninguna diferencia en que el resultado en el papel sea más o menos oscuro. Por lo tanto utilizarás los colores oscuros para producir la sensación de presión que se lograba con el lápiz o la pluma.

Dibujo en acuarela con modelo, realizado por un estudiante.
Utiliza el color oscuro para producir la sensación de presión.

Utiliza el color más claro (amarillo ocre) para el primer paso, la construcción de la forma, desde el centro hacia las superficies. Para el paso siguiente, alcanzar los contornos horizontales y verticales, mezcla el siena tostado con negro hasta lograr un color chocolate con el cual se modela la forma antes de que el amarillo ocre haya secado demasiado. Debes trabajar en todo a la vez y olvidarte de los bordes.

Si ocurre que el papel está demasiado húmedo y no acepta más color sin esparcirlo, comienza un nuevo estudio y trabaja en ambos a la vez. Avanza en el segundo mientras el primero seca un poco. Conserva el pincel lo más seco que puedas limpiándolo con la franela antes de hundirlo en el color. En el primer paso, mientras construyes con el amarillo ocre, el pincel estará más húmedo que en el segundo. El color debe ser suficiente y espeso, para llenar el pincel con suficiente pigmento. No debe ser delgado, ni demasiado líquido.

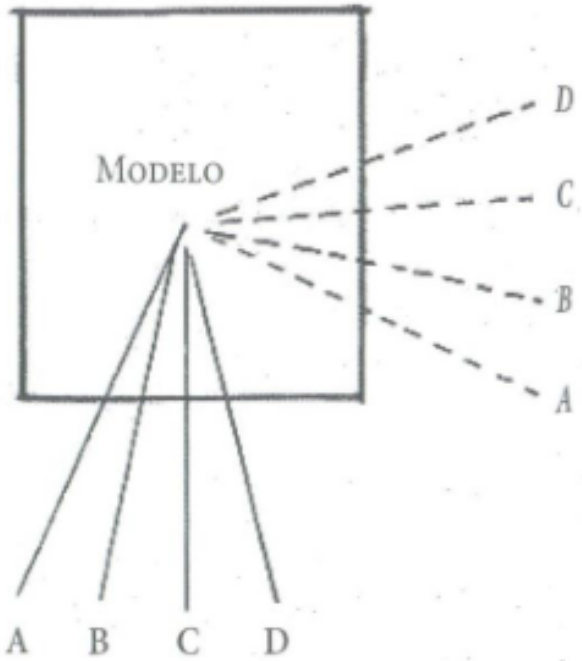
Ejercicio 16: Estudio de ángulo recto

Trabaja a partir de una pose de media hora, utilizando lápiz y una hoja grande de papel. La pose que se describe a continuación puede resultar útil la primera vez que intentes este ejercicio: El modelo se sienta erguido del lado izquierdo de su silla, de frente a ti. La rodilla derecha recta y el pie derecho justo debajo de la rodilla, el pie izquierdo hacia atrás con la punta en el piso colocados directamente debajo del muslo izquierdo. La mano derecha descansa sobre la rodilla derecha en dirección al frente, la mano izquierda en la cintura.

En la primera mitad de la pose no debes dibujar lo que ves, sino lo que imaginas que verías si estuvieras del lado izquierdo del modelo y no frente a él. En la pose que acabo de describir tienes una vista frontal, pero dibujarás a partir de tu imaginación una vista de perfil. Empieza por visualizar la relación entre los pies, puesto que la silla es la responsable de las condiciones en las que nace la expresión. Para tu imaginación el modelo parecerá tener su pie derecho del lado izquierdo de la silla; que el pie izquierdo toca, o casi, la pata trasera de la silla; que la rodilla izquierda no está tan adelante como la derecha; que el codo izquierdo queda directamente frente a ti ligeramente arriba de la cintura y que el codo derecho está doblado.

Es importante dibujar con el espíritu de un dibujo de expresión. Como es natural, deberás hacer pausas para reflexionar sobre la ubicación de los diversos miembros del cuerpo y su relación entre ellos, pero piensa siempre sobre lo que están haciendo.

Dedica el resto de la pose a una "revisión", donde podrás ver desde donde imaginaste la pose y observar las diferencias entre ésta y tu dibujo. Lo primero que debes observar es la unidad de la expresión, al igual que con cualquier otro dibujo. No debes corregir tu dibujo o intentar uno nuevo, sólo nota tus errores.



Por supuesto no siempre tendrás una vista frontal del modelo para este ejercicio y, si diversas personas trabajan a la vez, todos tendrán vistas diferentes. Pero el principio es el mismo.

Se llama estudio de ángulo recto puesto que si trazamos una línea recta hacia el modelo, desde donde te ubicas; y otra desde donde imaginas estar sentado, ambas formarán un ángulo recto. En el diagrama que aparece en la página anterior las letras mayúsculas *A*, *B*, *C* y *D* representan cuatro estudiantes trabajando con el mismo modelo. El primer estudiante se ubica en el sitio marcado con A, pero imagina que se encuentra en el sitio marcado con *A*, y para la revisión se traslada hasta dicho punto *A*.

No debes limitarte a la figura humana, observa un teléfono, un poste de luz, una podadora de pasto y dibújalos tal como se verían desde un "ángulo recto". Esto te obligará a obtener un conocimiento sólido de cómo está formado dicho objeto.

Estudio de ángulo recto a futuro. Por el momento no debes tomar en cuenta ninguno de los pequeños detalles de la figura de este ejercicio, solamente la expresión. Posteriormente podrás dedicar una hora a cada estudio de ángulo recto, dibujando con suavidad al principio para poder borrar, y avanza con todo el talento para esbozar que posees; pero siempre comienza por el estudio de expresión. En la revisión en el estudio de una hora, realiza un segundo dibujo. Conforme avances puedes realizar el mismo tipo de esfuerzo para adentrarte en los detalles. Por ejemplo, si tienes una vista frontal de una rodilla, haz un estudio de ángulo recto de la vista lateral, utiliza todo el conocimiento de anatomía que poseas. *Dibuja tres horas, como se indica en el Programa 6 C.*

Imaginación estructural. Al realizar un estudio de ángulo recto nos valemos de algo que he denominado, a falta de un mejor nombre, "imaginación estructural". Algunos estudiantes me han preguntado si este ejercicio consiste en utilizar la imaginación. Para poder responder a eso, sería necesario definir imaginación, lo cual se sale de nuestro objetivo. Lo que hacemos en este ejercicio es intentar ensamblar, desde un punto de vista diferente, lo que se haya justo frente a nosotros. Es un esfuerzo por construir en la mente utilizando los residuos de conocimiento de experiencias pasadas. Ese mismo principio entra en juego en las poses descriptivas e inversas, así como en otros ejercicios que veremos más adelante.

El gran riesgo de intentar dibujar lo que se haya frente a ti es que puedes acabar copiando lo que el ojo registra. Cuando no es posible copiar utilizando la vista, es preciso dibujar con todo el intelecto en relación con las experiencias previas de nuestros sentidos. El mero hecho de que exista un intento de tu parte para visualizar la pose a través de tu experiencia y que se te brinda la oportunidad de observar dicha pose, agudizará tu capacidad de observación. Se genera un verdadero apetito para el estudio que sigue cuando observas aquello que has intentado visualizar. *Dibuja seis horas, como se indica en los Programas 6 D y 6 E.*

Sección 7
Énfasis en el contorno–la cabeza

Desarrollo de estudios prolongados. Nos hemos precipitado a lo largo de diversos estudios en lo que parece un tiempo bastante breve. Estoy consciente de que resulta imposible, de esa manera, profundizar en ningún ejercicio, pero ha sido necesario en un principio para evitar el enorme peligro de la monotonía. En este punto tomaremos cada uno de los cuatro ejercicios prolongados que ya has comenzado, e intentaremos llevar cada uno a la siguiente etapa. En el Programa 7 regresamos al contorno y se te pide, una vez más, centrar tu atención en la idea básica de *tocar* el borde de la forma.

Cada uno de estos ejercicios tiene como objetivo conseguir lo mismo —agudizar la observación y comprensión cabal de la motivación del movimiento y del desarrollo— y cada uno complementará a los otros. Al comenzar tu primer dibujo de contorno estabas en blanco. En esta ocasión partes con el conocimiento y la habilidad que has adquirido en semanas de arduo trabajo. Por consiguiente, esta será una nueva experiencia

Hasta el momento no he solicitado que dediques más de una hora a cada dibujo, en parte porque considero que tu conocimiento de la figura es limitado y que no verías lo suficiente para mantenerte ocupado durante un periodo mayor de tiempo. Recuerdo claramente uno de mis primeros intentos de estudiante. Durante varios días el instructor no visitó la clase y yo hacía mi mejor esfuerzo para dibujar al modelo, pero después de una hora no se me ocurría nada más. Como no deseaba desperdiciar mi tiempo, comenzaba un nuevo estudio, pero no

Programa 7

	A	B	C	D	E
Media hora	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)
Media hora	Ej. 3: Contornos cruzados (una hoja de dibujos)	Ej. 18: Contorno breve (3 o 5 dibujos)	Ej. 19: La cabeza (un dibujo)	Ej. 21: Contornos de ángulo recto (un dibujo)	Ej. 18: Contorno breve (3 o 5 dibujos)
Cuarto de hora	Ej. 8: Memoria (15 dibujos)	Ej. 9: Movimiento (5 dibujos)	Ej. 20: Expresión de las facciones (15 dibujos)	Ej. 10: Poses descriptivas (6 dibujos)	Ej. 8: Memoria (15 dibujos)
Cuarto de hora	Descanso	Descanso	Descanso	Descanso	Descanso
Media hora	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)
Una hora	Ej. 17: Contorno de cinco-horas (un dibujo)				
Recuerda la composición diaria (Ej. 14) TODOS LOS DÍAS.					

A partir de este punto se debe conservar el mismo modelo en cada programa para poder repetir la pose prolongada.

mostraba ninguna mejoría puesto que no había aprendido más de lo que sabía antes. Cuando el maestro finalmente apareció y revisó mi trabajo, su único comentario fue: "¿Por qué tantos?". Y pasó con el siguiente alumno dejándome tan desorientado como antes. Probablemente sea a partir de dicha experiencia que adopté uno de los principios en los que he basado mi enseñanza: El maestro debe siempre recomendar algo positivo al alumno en vez de sólo indicar lo que ha hecho mal.

Es probable que tú también hayas sentido, al comenzar, que ya no había nada más que dibujar. Quizá sentiste que el contorno de la rodilla al tobillo era una simple curva, que podrías haberla hecho con un simple trazo en lugar de lentamente sentir el contacto. Estoy seguro que ahora, en este punto, te das cuenta que dicha curva no era tan simple, quizá incluso puedas sentir el movimiento de los músculos y huesos bajo la piel. Ahora podrás dibujar durante horas, en vez de minutos, antes de sentir que has agotado la sensación de contacto con los contornos.

Ejercicio 17: El contorno de cinco horas

Materiales: Puedes utilizar los mismos materiales que en el ejercicio 1; si es conveniente utiliza un lápiz de carbón Wolfe (2B o 3B) con la punta fina y una hoja de papel un poco mayor.

Deberás realizar un dibujo de contorno de cinco horas, de la pose de una hora que se repite a lo largo del Programa 7. Tal como en el ejercicio 1, siéntate cerca del modelo, no mires al papel y dibuja más lentamente y con mayor concentración. Si completas los contornos interiores y exteriores, aún tienes tiempo, dibuja los contornos cruzados más importantes de la figura.

En cierto modo este dibujo será una prueba de cuánto has aprendido. Si eres capaz, genuinamente, de concentrarte en una pose durante cinco horas, quiere decir que has obtenido una buena cantidad de información sobre la figura. Cada paso en este libro se basa en tu voluntad de *observar* al modelo.

Como sustituto del modelo, o como un buen complemento al trabajo en clase, puedes realizar un dibujo de contorno de cinco horas del interior de un cuarto o de un paisaje. Dibuja cada detalle, pero no te inquietes acerca de si su posición o tamaño es correcto. Debes sentir, mientras dibujas, que algunas cosas son repelentes de los sentidos, y otras no: que una piedra podría cortar o aplastar tu pie, que la esquina puntiaguda de una silla no es algo contra lo que desearías tropezar en la oscuridad.

Lee una vez más los párrafos sobre el contorno de la Sección 1. No te pido que hagas esto porque crea que has olvidado lo que leíste o que no lo hayas leído aten-

tamente, sino porque ahora debe tener un nuevo significado. Todo lo que diga será cierto o tendrá sentido sólo en relación con el acto de dibujar por parte tuya. Algo que haya dicho cuando habías completado cinco dibujos, cambiará de significado una vez que hayas completado cincuenta, y algo más cuando sean quinientos. *Dibuja tres horas, como se indica en el Programa 7 A.*

Ejercicio 18: Contorno breve

A este ejercicio de contorno dedicarás tan solo cinco o diez minutos. Es algo que al principio no habríamos llamado estudio de contorno, debido al tiempo limitado, pero si se hace de manera correcta está íntimamente relacionado con el estudio de contorno prolongado.

En el estudio prolongado mueves el lápiz muy lentamente, segundo a segundo; mientras que en el estudio breve tu ojo se mueve más rápidamente sobre el modelo, así como el lápiz sobre el papel. Sin embargo, debes conservar la consciencia de que el lápiz toca en realidad el contorno. Esto es comparable a pasar la mano sobre un pedazo de madera. Al hacerlo con rapidez, los cambios se acumulan uno tras otro, y sólo se perciben los *crescendos* del movimiento, se enfatizan los contrastes. Las formas suaves e irregulares quedan en segundo plano y se intensifican las formas más regulares o interesantes.

Siempre dibuja la figura completa. Al principio puedes tener cierta dificultad para llegar al lugar correcto, pero con la práctica aprenderás la relación entre el tiempo que tienes y la cantidad de estudios que debes realizar. *Dibuja tres horas, como se indica en el Programa 7 B.*

Dibujo de contorno breve, realizado por un estudiante.

Dibujo de contorno breve, realizado por un estudiante.

Ejercicio 19: La cabeza

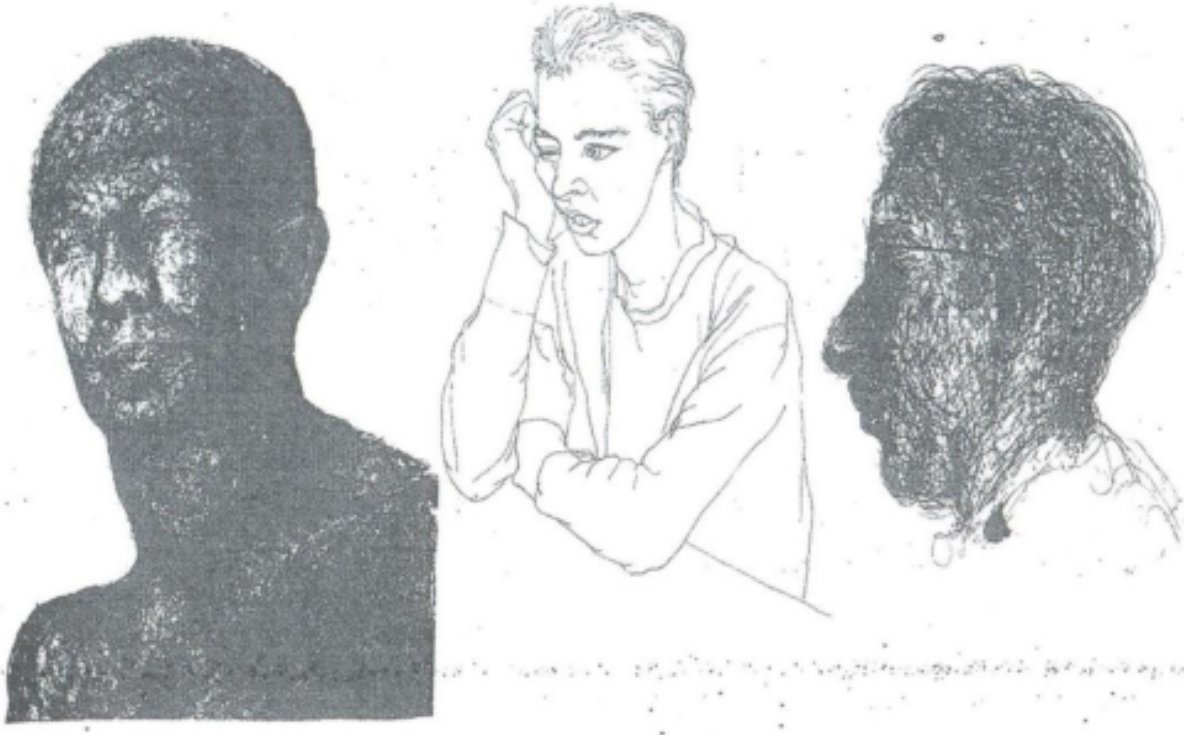
Puesto que la cabeza es una de las partes más importantes del cuerpo —la más importante para propósitos de identificación— dedica una pose de cada programa para un estudio separado de la cabeza, incluyendo suficiente soporte de cuello y hombros. El dibujo debe ser mayor al tamaño real, debe llenar una hoja grande de

papel (40x50 cm). Este estudio completa el estudio prolongado de cada programa. Trabaja con los mismos materiales y sigue las mismas instrucciones del estudio prolongado, pero utiliza una vista diferente de la cabeza. En el Programa 7, por ejemplo, debes realizar un dibujo grande del contorno de la cabeza.

Algunos estudiantes se cohíben y confunden al momento de dibujar la cara. No debes considerar la cara ni la cabeza como algo diferente al resto del cuerpo. Dibuja de la misma manera que harías un codo o una rodilla.

Debes evitar la búsqueda del "parecido". Muchos principiantes tienden a separar el "parecido" del "dibujo". Si te acomoda, dibuja gente desconocida, de esa manera te importará menos cómo lucen. No dibujes miembros de tu familia –o al menos no les muestres tus dibujos– puesto que su reacción será buscar el parecido. Debes tener siempre presente que NO ESTÁS REALIZANDO UN RETRATO. Estás haciendo un estudio de la cabeza.

DIBUJOS DE CONTORNO BREVE, REALIZADOS POR UN ESTUDIANTE.



Dibujos de la cabeza (lápiz de cera, contorno y tinta), realizados por estudiantes.
Dibuja la cabeza de la misma manera que cualquier otra parte del cuerpo.

Dibujos de la cabeza en acuarela, realizado por un estudiante.

Ejercicio 20: La expresión de las facciones

Puedes complementar cada estudio de la cabeza con una serie de estudios de un minuto de las facciones, y también de cabezas. El lugar ideal para esto es donde tengas contacto con una rápida sucesión de rostros, una multitud. Puedes hacerlo con el modelo durante las poses de un minuto si tienes acceso a diferentes puntos de vista o si el modelo es lo suficientemente hábil para cambiar sus expresiones. El estudio de la expresión de la cabeza —por supuesto no me refiero únicamente a los movimientos, sino a su *carácter*— facilita una mejor apreciación de las formas y proporciones que se intentan describir.

Existe tanta expresión en las facciones, y en la suma de éstas, como en el cuerpo o cualquiera de sus partes. No debes preocuparte por la forma de la frente, el ojo, la nariz o la boca, sino cobrar consciencia de éstas por medio del sentido de movimiento. Por ejemplo, una nariz puede dar la impresión de extenderse hacia delante, girar y hundirse, mientras que otra puede parecer hundirse y de pronto surgir y detenerse. Pero incluso ese tipo de descripción resulta inadecuada. Debes imaginar el carácter de la expresión: que una nariz es rápida y otra lenta; una huidiza, la otra positiva y atrevida.

Dibujo ejercicio 20, realizado por un estudiante. Cobra consciencia de la forma de las facciones a través del sentido de movimiento.

El cabello crece y se arregla con una expresión peculiar. Puede acomodarse hacia atrás con facilidad, dócilmente, o quizá ser necio y oponerse al movimiento del peine y del cepillo. Puede crecer lacio o curvarse y torcerse o caer en cascada. Los ojos también pueden brillar o languidecer, o ser penetrantes. La oreja se pliega tímidamente o aparece un tanto agresiva. El mentón puede ponerse en guardia, avanzar con fuerza o retroceder tímidamente. Las cejas pueden entretejerse, caer o resaltar. El principio de expresión se aplica también a la construcción de los huesos de la cara, otorgando, por ejemplo, esa cualidad inquisitiva, sobresaliente o cortante que ciertos rostros poseen.

Las palabras que he utilizado para describir estos rostros indican movimiento. Con mucha frecuencia los escritores recurren a palabras similares para presentar al lector el personaje que desean describir. Estas imágenes resultan más claras y cercanas que cuando se relaciona, la cabeza o cualquiera otra parte del cuerpo, con objetos estáticos. *Dibuja tres horas, como se indica en el Programa 7 C.*

EJERCICIO 21: CONTORNOS DE ÁNGULO RECTO

Comienza este ejercicio con un dibujo de ángulo recto de diez minutos, tal como se describe en el Ejercicio 16. Durante los siguientes cinco minutos dibuja los contornos cruzados que imagines como lucirían desde la posición de ángulo recto. En la revisión toma nota de tus errores, pero no intentes corregirlos. *Dibuja tres horas, como se indica en el Programa 7 D.*

CONTORNO Y LÍNEA. Concebimos el contorno como la composición de las líneas aparentes en torno a las formas de la estructura del cuerpo. Por supuesto, en la figura no existen dichas líneas, a menos que tomemos un lápiz y las dibujemos. El borde de la figura, que hasta ahora quizá hayas considerado como una línea, es simplemente el lugar donde la figura deja de existir. Siempre que pienses en líneas, y las uses en el dibujo, debes tener presente que la figura está dentro de tus líneas que en realidad ésta no tiene líneas. LAS LÍNEAS, SI DESEAS VERLO DE ESE MODO, SON CREADAS POR LA FIGURA. No son algo separado de la figura, sino parte de la misma.

Un dibujo de contorno representa para ti ahora, un dibujo hecho sin mirar el papel. Como es natural, en dibujo recurrirás constantemente al uso de la línea y no siempre te evitarás mirar al papel mientras lo haces. No es necesario que recurras al ejercicio de contornos en cada ocasión que tengas que dibujar una línea, pero cada línea que dibujes debe preservar todo lo que has aprendido de ello. Podemos ver "dibu-

DIBUJO EJERCICIO 20, REALIZADO POR UN ESTUDIANTE. Un estudio más avanzado haciendo uso del color.

jos a línea" en todas partes, muchos de los cuales son contornos. Considera que una línea es un contorno cuando tenga esa cualidad: el sentido del tacto, la forma tridimensional, la convicción de que la línea es originada por la figura.

En dibujo, la línea no se utiliza simplemente para registrar que tan largo o que tan ancho es algo. En ese caso, bastaría trazarla con una regla. Lo que importa es que la línea exprese tanto como sea posible de lo que sabes de ese algo. *Dibuja tres horas, como se indica en el Programa 7 E.*

Facsímil de un grabado prehistórico en roca.
Fotografía cortesía del Museo de Arte Moderno.
Colección Frobenius, Frankfurt-am-Main.

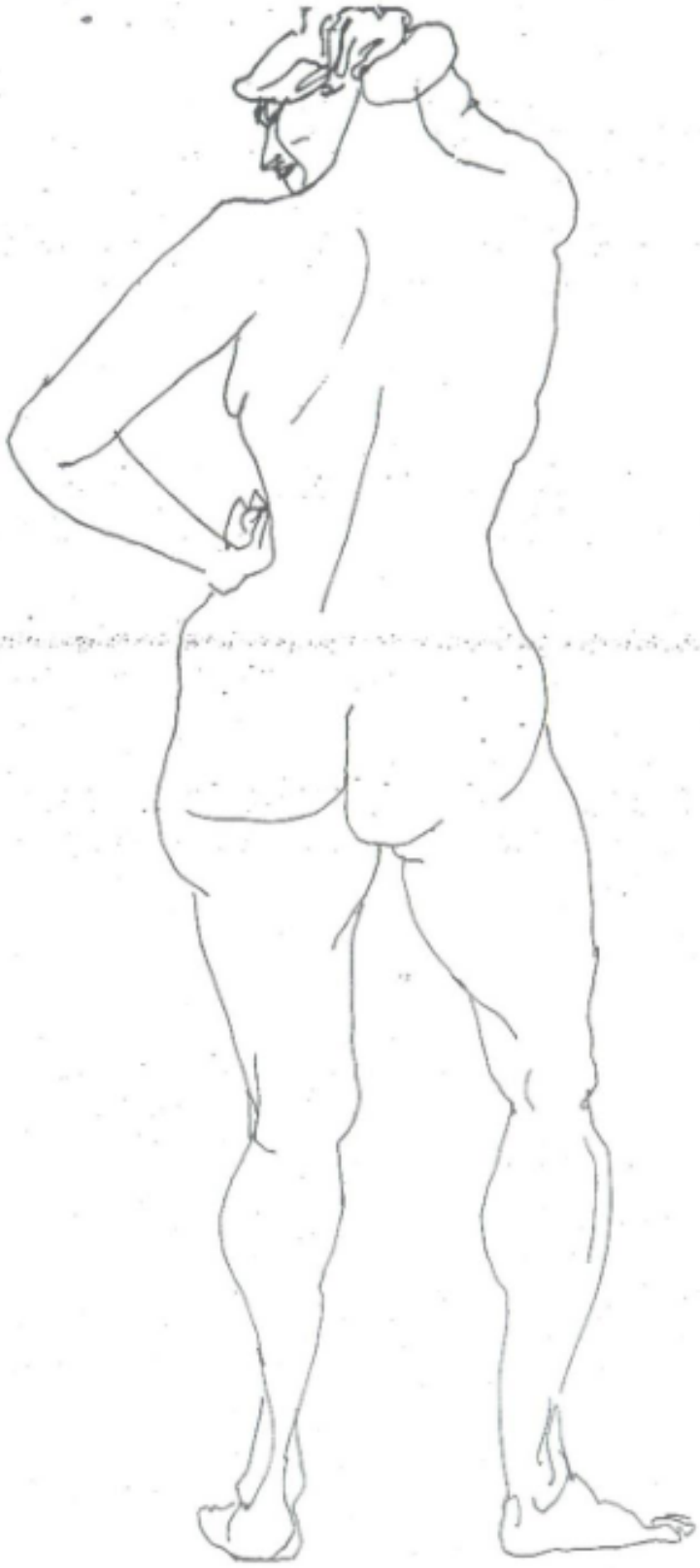
Jarro ateniense para beber (ca. 480 a.C.), hallado en Corneto.
Cortesía del Museo Metropolitano de Arte de Nueva York.

Caballero coreano, pintura china.
Cortesía del Museo Fogg.

Artista persa, *El enano de Murad II*, (Siglo xvi).
Cortesía del Museo Fogg.

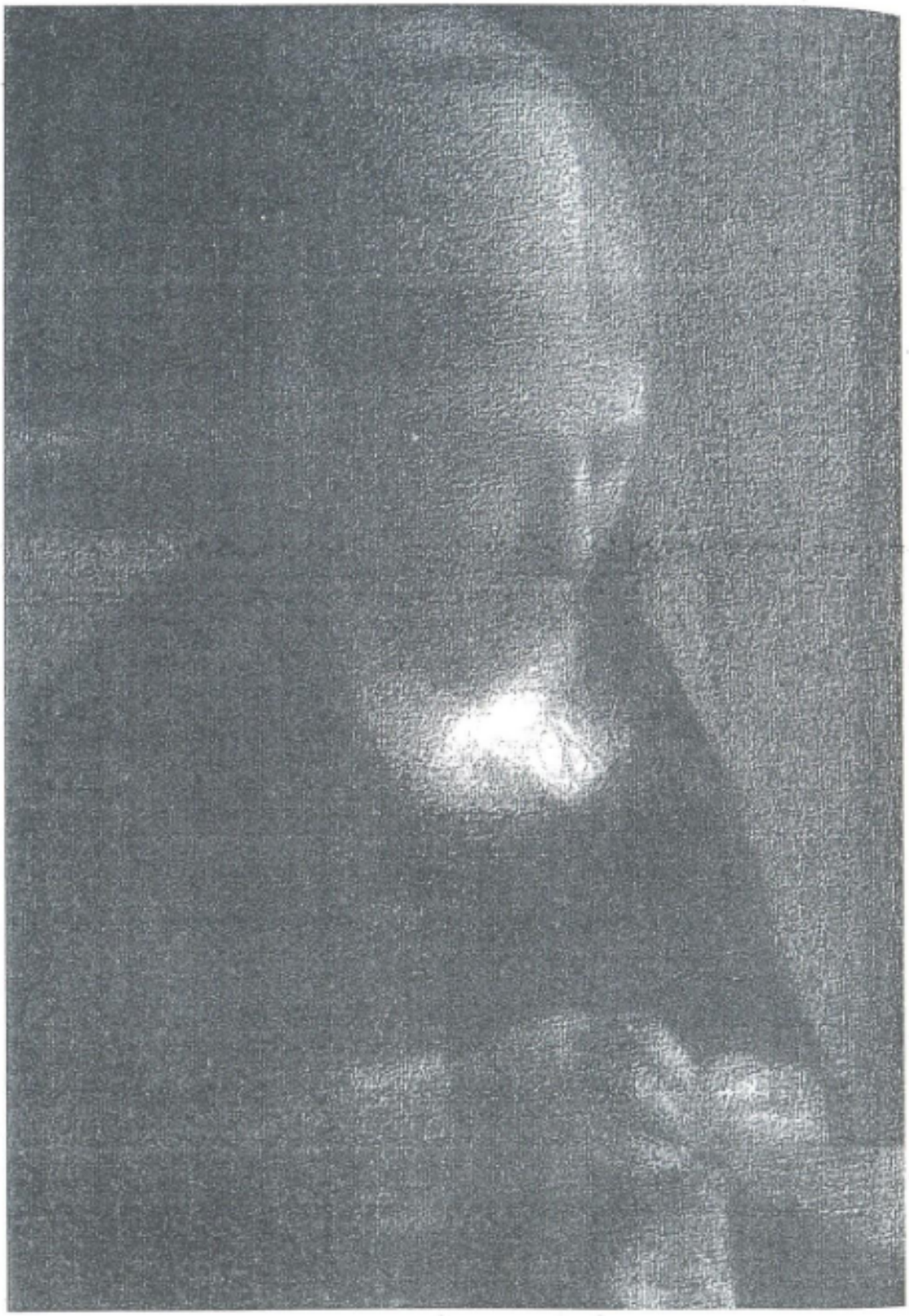
Botiticelli, *Beatriz se presenta ante Dante.*
Museo Kupferstichkabinett (Museo de grabados y dibujos), Berlín.

Hans Holbein el joven, *Retrato de Frau Burgermeister Dorothea Meyer.*
Museo Faesch, Basilea.



GAUDIER-BRZESKA, *DESNUDO DE PIE*.
Cortesía del Museo de Arte Moderno, Nueva York.

Rodin, *Figura arrodillada.*
Cortesía del Museo Fogg.



SEURAT, *LA MADRE DEL ARTISTA*.
Cortesía del Museo de Arte Moderno: Colección Lillie P. Bliss, Nueva York.
Observa primero las formas simples y grandes.

Sección 8
Estudios de formas especiales

Detalles. Cuando un barco sale de la niebla, observas, primero, las formas simples y grandes. Al acercarse el barco, puedes ver más. Cada detalle crece en su lugar y con la misma relación que había al principio con los demás detalles. Los detalles no brincan repentinamente, sino que aparecen en una transición gradual. Nada es aplicado. Cada uno crece por sí mismo. El objeto crece y los detalles son el *crescendo.* Pones el carro delante del caballo, si lo pones en primer lugar.

Al utilizar una pastilla de jabón moldeada con la forma de un animal ocurre este proceso a la inversa. Los detalles desaparecen de forma gradual, pero la pastilla retiene la silueta del animal.

Al avanzar hacia estudios más detallados, tienes tiempo para definir no sólo las formas más grandes, sino las pequeñas, tales como los dedos o la nariz. Esto no debería considerarse un cambio, sino el desarrollo natural. *Dibuja tres horas, como se indica en el Programa 8 A.*

Ejercicio 22: Parte de la forma

En el Programa 8 A realizaste un dibujo modelado con lápiz de cera de la figura completa. Probablemente, al finalizar la hora sentiste que podías avanzar mucho más en el dibujo salvo por el hecho de que se había oscurecido demasiado. Ahora continuarás el estudio de esa misma pose, desde la misma posición de la siguiente manera. Selecciona una porción grande de la figura, tal como los hombros y el

Programa 8

	A	B	C	D	E
Media hora	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)
Media hora	Ej. 7: Dibujo modelado en lápiz de cera (un dibujo)	Ej. 18: Contorno breve (3 o 5 dibujos)	Ej. 23: Estudios de forma de diez minutos (3 dibujos)	Ej. 23: Estudios de forma de diez minutos (3 dibujos)	Ej. 16: Estudio de ángulo recto (un dibujo)
Cuarto de hora	Ej. 8: Memoria (15 dibujos)	Ej. 11: Poses inversas (6 dibujos)	Ej. 8: Memoria (15 dibujos)	Ej. 12: Poses de grupo (7 dibujos)	Ej. 20: Expresión de las facciones (15 dibujos)
Cuarto de hora	Descanso	Descanso	Descanso	Descanso	Descanso
Media hora	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)
Una hora	Ej. 7: Dibujo modelado en lápiz de cera (un dibujo)	Ej. 22: Parte de la forma, en lápiz de cera (un dibujo)	Ej. 22: Parte de la forma, en lápiz de cera (un dibujo)	Ej. 22: Parte de la forma, en lápiz de cera (un dibujo)	Ej. 19: La cabeza en lápiz de cera (un dibujo)
Recuerda la composición diaria (Ej. 14) TODOS LOS DÍAS.					

pecho o una sección del torso y haz un dibujo de una hora de dicha sección en una hoja en blanco. En las lecciones subsecuentes elige otras partes de la misma pose. Haz el dibujo tan grande como lo permita el papel. Un dibujo de la rodilla, y parte de la pierna, debe ser tan grande como el primer dibujo de la pose completa.

Este ejercicio sirve para complementar el estudio prolongado, con cualquier medio, siempre que haya tiempo de sobra durante la pose, o cuando encuentras dificultad con cierta parte de la figura. Posteriormente se puede utilizar con partes más pequeñas, tales como el pie, la muñeca, la oreja o el mentón. Lee, una vez más, los ejercicios 6 y 7. *Dibuja tres horas, como se indica en el Programa 8 B.*

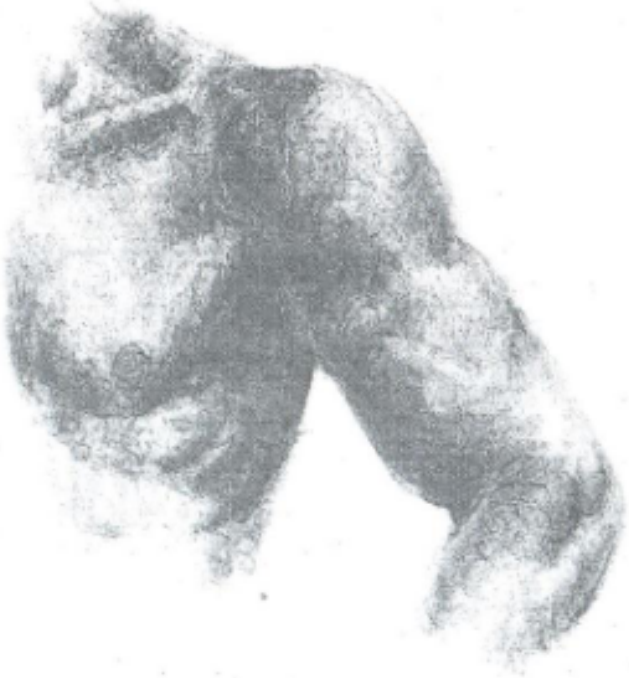
Ejercicio 23: Estudios de forma de diez minutos

Este ejercicio es una mezcla entre el estudio de expresión y el de peso (Ejercicio 6). Trabaja con la parte lateral del lápiz de cera en una hoja grande, dibuja una pose de diez minutos, o tres vistas diferentes de una pose de media hora.

Considera las diferentes partes del cuerpo y su posición relativa en el espacio. Sin reparar en los detalles de torso, cabeza, piernas y brazos, intenta indicar el lugar en el espacio de dichas partes utilizando la presión del lápiz, con fuerza o suavemente, para indicar si dicha parte del cuerpo viene hacia ti o se aleja. Puedes comenzar considerando el peso e intentar sentir el desplazamiento de dicho peso en el espacio.

En diez minutos no se puede lograr mucho más que esto. Si te sobra tiempo no es necesario que busques los detalles, es preferible que intentes definir con mayor precisión la posición de las partes del cuerpo en el espacio, Esto te ayudará a definir con mayor claridad y sutileza la forma de dichas partes.

La disposición de las formas en el espacio. Conforme avanzamos debes esforzarte cada vez más para comprender la manera en que la forma llena el espacio. No existiría el movimiento sin el espacio donde el cuerpo se puede desplazar, ni existiría la forma sin el espacio que el cuerpo ocupa.



Parte de la forma. Dibujo modelado, realizado por un estudiante.

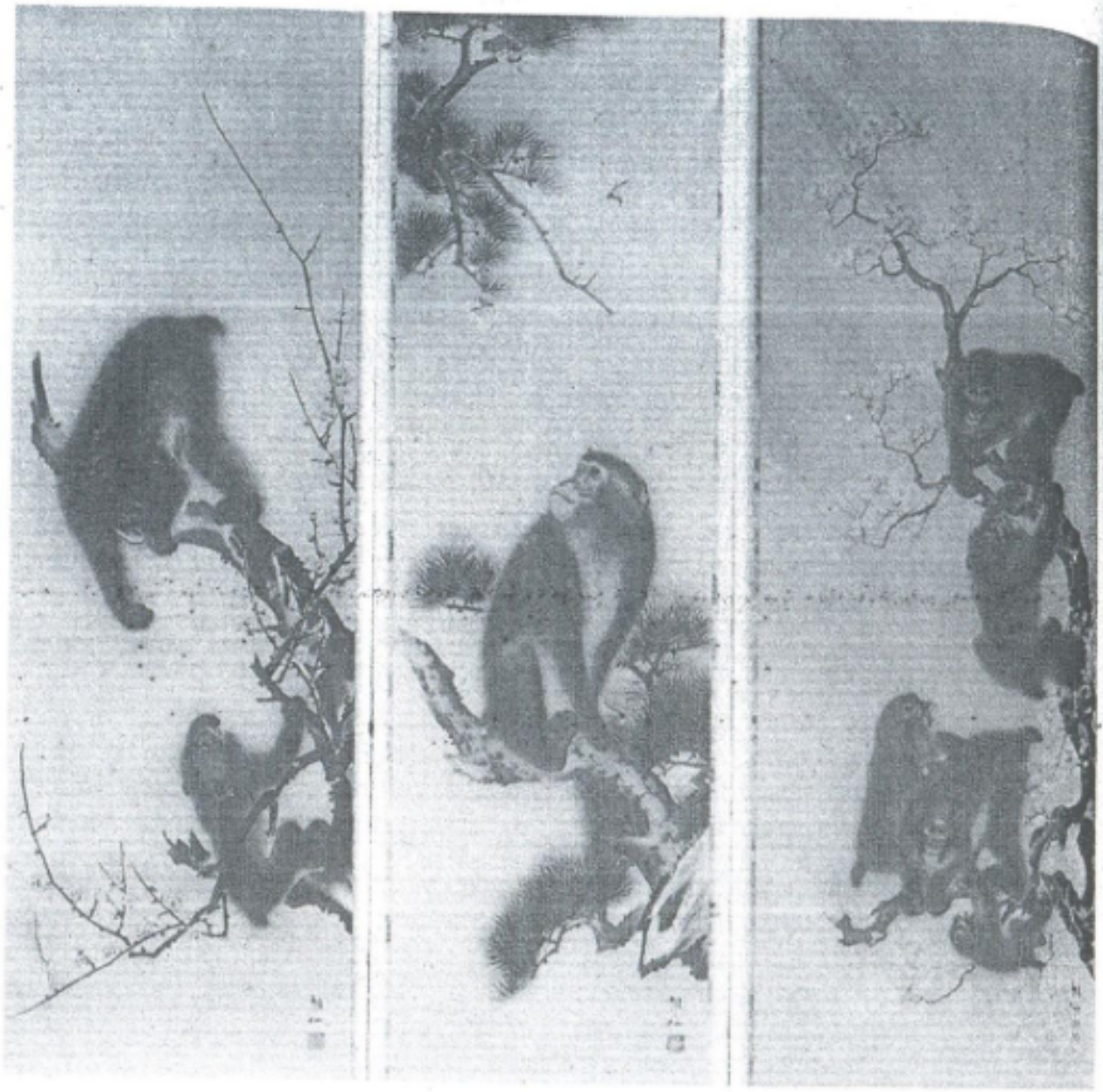
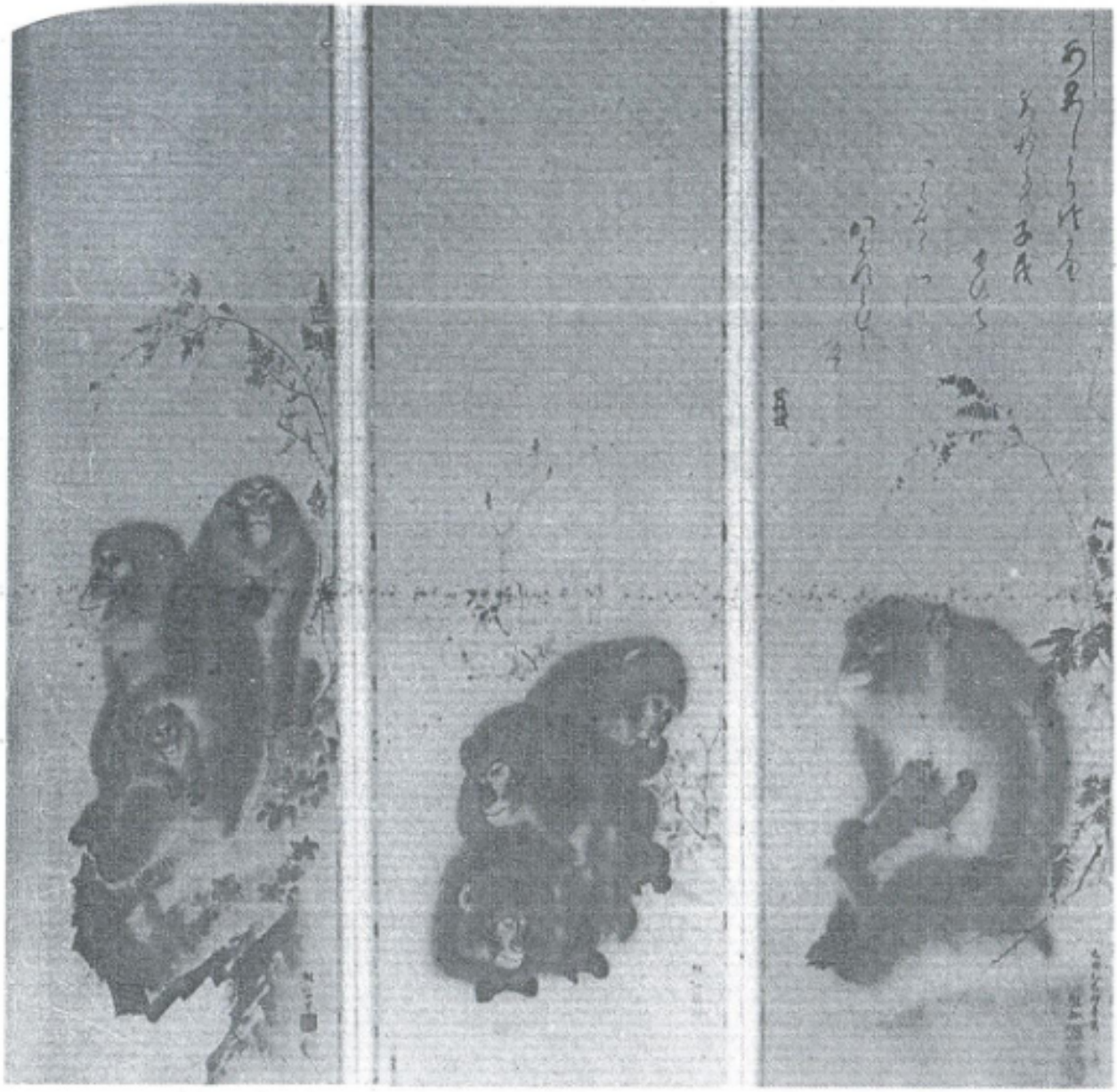


Ilustración japonesa de pantalla (Periodo Tokugawa).
Cortesía del Museo Metropoloitano de Arte.
Comienza considerando el peso e intenta conseguir el desplazamiento de ese peso en el espacio.

Para poder entender esto, imagina, mientras dibujas una figura de pie, que la colocarás más o menos centrada en un escaparate de vidrio. Un brazo se aleja de ti hasta tocar la parte trasera de la vitrina, la rodilla se dobla hacia delante hasta tocar el frente. Al dibujar recuerda que la figura se extiende en el espacio, hacia delante y hacia atrás, hacia arriba y hacia abajo. La misma idea vale para un grupo de figuras. La figura de la extrema derecha toca un lado de

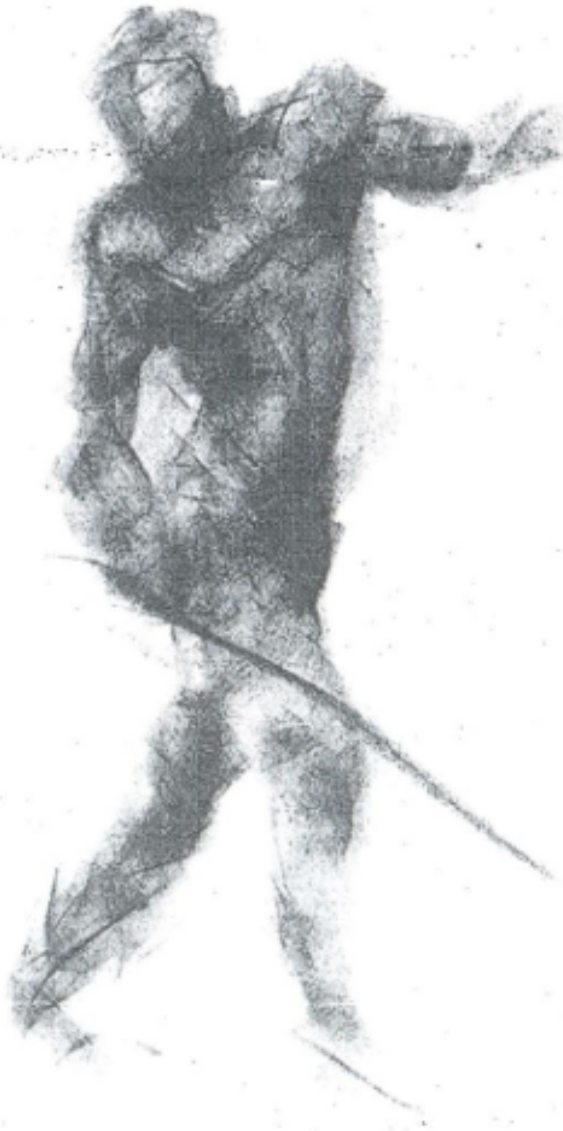


la caja y la de la izquierda el otro. El grupo se extiende de lado a lado, del frente hacia atrás.

En este ejercicio no es preciso preocuparse de las formas pequeñas, separadas, pues vendrán solas. El propósito es desarrollar tu concepción de la existencia de dichas formas en el espacio. En algún punto, aquí o allá, la figura se proyecta en el espacio —y en tu consciencia—. Las formas interactúan en el espacio y tú

debes desarrollar una consciencia apasionante al respecto. *Dibuja seis horas, como se indica en los Programas 8 C y 8 D.*

Comprendiendo la forma. Desarrollar una consciencia de la forma es un proceso lento y que requiere sensibilidad. No se trata de algo que se pueda comprender de manera instantánea, no importa cuán inteligente seas. Las partes de la figura están unidas de manera perfectamente lógica y funcional. Nadie puede enseñarte su verdad, pero a través de cierto enfoque podrás poco a poco llegar a conocer estas formas y sus interrelaciones. Ni los diagramas, ni las respuestas a modo serán nunca suficientes, pues es la forma la que te habla a ti de la misma manera en que actúa. *Dibuja tres horas, como se indica en el Programa 8 E.*



Dibujo ejercicio 23, realizado por un estudiante.

Sección 9
Un acercamiento al tema de la técnica

Ejercicio 24: Dibujo modelado en tinta (*Continuación*)

En el programa 9 utilizaremos las poses prolongadas para el dibujo con pluma y tinta. Puedes utilizar, si así lo prefieres, un punto más fino que en las ocasiones previas y trabajar de manera más minuciosa, dedicando varias horas a un dibujo. También puedes combinar este ejercicio con el Ejercicio 22 y realizar varios dibujos de partes del cuerpo. Solamente se te pide que registres la sensación de peso de la figura y las formas que se mueven de adelante hacia atrás. Por supuesto esto se puede lograr con cualquier tipo de trazo –angular, rotatorio, grueso o fino. No es importante de qué forma utilices la pluma.

En los estudios de media hora quizá no sientas que es necesario completar tanto como en otras ocasiones. Quizá las líneas sean cada vez menos y se muevan de la manera más adecuada respecto de tu sensación de la forma y su movimiento, sus depresiones y elevaciones. Es decir, quizá empiecen a colarse algunas de las sensaciones de los estudios de expresión. Continúa capturando toda la acción.

Si acostumbras dibujar objetos, es probable que te hayas limitado hasta el momento a cosas simples. Acomoda diversos objetos y realiza un estudio, eso debe ocupar varias horas. Recopila objetos que tengas a la mano, por ejemplo: (1) una hoja grande de papel doblada, como si estuviera corrugada, una rueda de carriola,

Programa 9

	A	B	C	D	E
Media hora	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)
Media hora	Ej. 13 y 24: Dibujo modelado en tinta (uno)	Ej. 13 y 24: Dibujo modelado en tinta (uno)	Ej. 18: Contorno breve (3 o 5 dibujos)	Ej. 23: Estudios de forma de diez minutos en tinta (3 dibujos)	Ej. 25: De espaldas al modelo (un dibujo)
Cuarto de hora	Ej. 8: Memoria (15 dibujos)	Ej. 9: Movimiento (5 dibujos)	Ej. 8: Memoria (15 dibujos)	Ej. 10: Poses descriptivas (6 dibujos)	Ej. 20: Expresión de las facciones (15 dibujos)
Cuarto de hora	Descanso	Descanso	Descanso	Descanso	Descanso
Media hora	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)
Una hora	Ej. 13 y 24: Dibujo modelado en tinta (de uno a cuatro dibujos)				Ej. 19: La cabeza en tinta (un dibujo)
Recuerda la composición diaria (Ej. 14) TODOS LOS DÍAS.					

Renoir, *L'Assommoir*.
Colección de John Nicholas Brown. *Presiona con fuerza donde la forma retrocede, presiona suavemente donde avance hacia ti. (Compara los ejercicios 13 y 24).*

una cadena, un trapo de cocina, un bozal. (2) Un alfiletero, un disco de acetato, una persiana, una bandeja para hielo, bulbos de una radio vieja. Busca en un taller, en la cocina, entre objetos que se vayan a descartar y elige los que te interesen. Este acto de reunir los objetos puede convertirse en un ejercicio de expresión. Combina los objetos de manera tal que se sienta ese movimiento. *Dibuja tres horas, como se indica en el Programa 9 A.*

Técnica. En pocos años cualquier estudiante puede poseeer una buena técnica y dominio sobre su medio, pero el verdadero estudio no trata de eso. Cualquiera puede aprender a pintar. En ocasiones parece que mientras menos dotes de artista tenga uno, más rápido y fácilmente se adquieren las cualidades superficiales de un pintor. Pero la destreza para pintar es simple virtuosismo, una habilidad que puede ocultar la falta de una verdadera percepción.

Se debe enseñar la técnica como algo relacionado a la expresión individual, como el medio para alcanzar un fin, y no como un medio en sí mismo. No se puede separar a la técnica de la expresión. Sólo existe la expresión.

El dominio físico de la pintura, la certidumbre, surge de la práctica con los materiales del pintor. El acto de la creación surge de la práctica con los materiales del artista. Son dos cosas diferentes, y una relación equilibrada entre ambas se logra haciendo énfasis en la práctica del arte.

Todo lo que se requiere a modo de técnica para dibujar está entrelazado con la técnica de observar, es decir, entender, que, después de todo, depende esencialmente de sentir. Si pretendes observar de la manera prescrita por cualquier sistema mecánico de dibujo, antiguo o novedoso, perderás la comprensión del impulso fundamental. Así, tu dibujo se convierte en un diagrama sin sentido y el tiempo en un desperdicio.

El actor que sobreactúa no comete ese error debido a una falta de técnica, sino a que no ha tenido suficiente práctica para sentir su papel. De hecho, su deseo por dominar la técnica arruinó su capacidad natural de sentir de la manera correcta, o –muy probablemente– tuvo la dirección inadecuada desde un principio. Al decir dirección inadecuada, me refiero a que su entrenamiento se centró en la técnica de presentación en lugar de enviarlo a experimentar con su entusiasmo por ver la naturaleza a través de su capacidad de sentir. *Dibuja tres horas, como se indica en el Programa 9 B.*

Con frecuencia, cuando pareces tener un medio bajo control, ocurre que es el medio el que te controla; por eso no es recomendable, durante los años de formación, dedicarse por completo a un solo medio. Mas adelante, cuando haya tenido experiencia real con diversos medios, el artista descubre cuáles son más adecuados para su trabajo, para su temperamento y para lo que quiere expresar. Conforme madura, es natural que se centre en la técnica que le brinda mejores resultados. Es normal. Siente la necesidad de conservar su energía física y se preocupa por dejar un legado. Por eso, el momento para experimentar es la juventud. No es aconsejable que siendo joven decidas un sólo camino. Decir: "este es mi camino, puedo lograrlo de esta manera", no es correcto. No lo sabrás hasta haber experimentado con mucho medios. Y experimentar significa varios años, no unas cuantas semanas.

Los grandes artistas, aun habiendo desarrollado un estilo de pintura que los identifique, nunca dejaron de experimentar; Tiziano, por ejemplo, siguió probando técnicas diferentes hasta el final de su larga vida. Renoir, con la edad, se volvió incluso más experimental. El artista no busca, de manera consciente, modificar su técnica, cambia su actitud respecto de la forma y del color (y hacia la vida) y, en

consecuencia, su técnica cambia. Mientras que, si estuviera encadenado por consideraciones hacia la técnica, su desarrollo se vería restringido. Comprometerse con una técnica provoca estancamiento.

Es natural que conforme trabajes te sientas cada vez más interesado en tu método, pero nunca debes olvidar el objetivo principal: una experiencia, verdadera, que deseas recrear en tu medio. El aspecto negativo de comercializar tu actitud hacia el trabajo es que tu objetivo se vuelve un cuadro, en vez de una experiencia. Igualmente resulta negativo convertirse en un *amateur* consciente, un diletante. El estudiante serio es aquel que quiere seguir adelante porque simplemente siente orgullo en su crecimiento. *Dibuja tres horas, como se indica en el Programa 9 C.*

Algunos estudiantes creen, cuando pagan por su enseñanza, que han adquirido categóricamente algún sistema de instrucción. Buscan que se les indique, en blanco y negro, cómo hacer un tipo de pintura particular. En este libro pretendo brindarte ideas con las cuales trabajar, en vez de maneras para trabajar. He sido preciso acerca de los materiales que debes utilizar, los temas a tratar y el tiempo que requieres. Más allá de ese punto, no puedo ser preciso. Debes estar dispuesto a usar tu mente y obtener tus propias conclusiones.

Siempre que dibujes, cada sujeto presentará un reto singular y requerirá de observación cuidadosa. No pretendo enseñarte a dominar ciertos problemas específicos, sino darte las bases para trabajar en el futuro. En ocasiones, cuando veo a un estudiante enfrentarse a un problema en particular me cuesta trabajo contenerme de brindar una guía práctica. Pero sé, por experiencia, que si me puedo obligar a dejarlo por su cuenta el tiempo suficiente, la solución que descubra será más auténtica para él que cualquiera otra que pude haberle brindado.

No debes intentar aprender una fórmula, sino volverte sensible, para poder sentir con más profundidad. No intentes dominar una técnica particular. El progreso pertenece a quienes rechazaron someterse ante un medio; las reglas de la técnica las crean aquellos que copian a quienes lograron progresar. Pintarás bien cuando logres olvidar por completo que estás pintando. Cuando estás consciente de tu medio, todo tiende a complicarse; pero si el modelo —la idea— absorbe por completo tu interés, los materiales se tornan mas fáciles de manejar. Por lo tanto, la consigna es: practicar.

Si has hecho el mejor dibujo que eres capaz de hacer, con eso basta. Ningún ser humano puede hacerlo mejor. Tu mejor esfuerzo de hoy en día, no se compara con el mejor esfuerzo que puedas dar dentro de un año. Mi esperanza es que dentro de dos años sigas intentando hacer tu mejor esfuerzo. *Dibuja tres horas, como se indica en el Programa 9 D.*

Ejercicio 25: De espaldas al modelo

Debes sentarte dando la espalda al modelo durante la pose de media hora. Puedes voltear, tanto como gustes, para verlo y debes dibujar como de costumbre, pero no muevas tu silla. Descubrirás que es tan agotador voltear continuamente a ver al modelo que lo harás lo menos posible y, cuando lo hagas, pondrás atención en verdad. *Dibuja tres horas, como se indica en el Programa 9 E.*

Sección 10
Las proporciones simples–esfuerzo

Ejercicio 26: El dibujo de modelos en acuarela (*Continuación*)

Es probable que sientas que el ejercicio en acuarela es el más complicado que hemos hecho hasta ahora y que tu aprovechamiento es poco satisfactorio. Si nunca antes habías utilizado acuarela, quizá sientas que el color se te escapa, que el pincel es difícil de manejar y que tu papel se llena de gotas sin sentido. En ese caso, y si realmente te has esforzado, tan sólo necesitas practicar aún más. Por otra parte, si habías utilizado acuarela con anterioridad, quizá tengas una técnica que obstaculiza tu intento por registrar la sensación de peso y el contacto con la forma. La mayoría de las técnicas para acuarela (o las así consideradas) tienden a atraer la atención hacia la superficie, a las cualidades superficiales, distrayendo del núcleo que es lo que se debe aprender. Es preciso hacer un gran esfuerzo para evitar esa tendencia. Si no te es posible hacer esto, lo mejor es saltarse el presente ejercicio y continuar con lápiz o tinta.

No debes olvidar que no intentas pintar con acuarela, simplemente intentas dibujar. Para lograr con el pincel la misma sensación que obtienes con el lápiz es necesario que lo conserves seco. Es posible que al comenzar el pincel esté bastante húmedo, pero la pintura no debe estar demasiado líquida, sino espesa. Es importante que la conserves así.

Programa 10

	A	B	C	D	E
Media hora	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)
Media hora	Ej. 15 y 26: Dibujo modelado en acuarela (uno)	Ej. 15 y 26: Dibujo modelado en acuarela (uno)	Ej. 23: Estudios de forma de diez minutos (3 dibujos)	Ej. 15 y 26: Dibujo modelado en acuarela (uno)	Ej. 15 y 26: Dibujo modelado en acuarela (uno)
Cuarto de hora	Ej. 8: Memoria (15 dibujos)	Ej. 11: Poses inversas (6 dibujos)	Ej. 8: Memoria (15 dibujos)	Ej. 12: Poses de grupo (7 dibujos)	Ej. 20: Expresión de las facciones (15 dibujos)
Cuarto de hora	Descanso	Descanso	Descanso	Descanso	Descanso
Media hora	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)
Una hora	Ej. 15 y 26: Dibujo modelado en acuarela (un dibujo)		Ej. 15 y 26: Dibujo modelado en acuarela (un dibujo)		Ej. 19: La cabeza en acuarela (un dibujo)
Recuerda la composición diaria (Ej. 14) TODOS LOS DÍAS.					

Atribuida a Kung Chi, *Tres conejos*, acuarela china.
Cortesía del Museo Metropolitano de Arte. *Para lograr con el pincel la misma sensación que obtienes con el lápiz, es necesario que lo conserves seco.*

ARTISTA LOMBARDO, *ESTUDIO DE CABRA Y PERRO*, SIGLO XV.
Original de la Biblioteca Pierpont Morgan.

Para entender mejor esto, puedes intentar el siguiente experimento. Toma un pincel seco, que no haya estado en contacto con el agua, y sumérgelo en la pintura recién salida del tubo. Ahora realiza algunas marcas en el papel. Notarás que la pintura no se esparce, sino que se queda donde la colocaste. Por supuesto, este efecto es demasiado seco pues probablemente la pintura hace un pequeño montículo sobre el papel y las cerdas del pincel se parten, pero proporciona una buena

idea de cómo controlar la pintura. A continuación intenta lo siguiente. Haz una mezcla de siena tostado y negro con muy poca agua sobre la paleta. Lava el pincel y sécalo bien con tu franela, hunde el pincel en la mezcla y una vez más comprobarás que lo puedes controlar mejor pues no tiene exceso de agua. Si trabajas de esta manera podrás controlar el pincel con tanta facilidad como un lápiz.

Al continuar con tu trabajo al día siguiente, comienza por humedecer (no demasiado) un pincel limpio y aclara, pasando el pincel, las partes de la figura que estén más próximas a ti. (Al hacer esto limpia repetidamente el pincel, de lo contrario, la pintura que eliminas regresa al papel.) Esto tiene dos efectos positivos, humedece el dibujo que había secado, lo que ayudará a que la pintura nueva se absorba mejor; y evitará que el dibujo se oscurezca tanto que te impida seguir trabajando. En otras palabras, tal y como utilizas el color oscuro para empujar las partes que van hacia atrás, puedes utilizar este lavado, o aclarado, para atraer las formas más cercanas. Puesto que el papel manila resiste bastante bien estas lavadas y diversas capas de pintura, puedes continuar trabajando casi de manera indefinida, o hasta que estés convencido de haber reconstruido la figura con todos sus detalles.

Controlar el pincel no es algo que ocurrirá de manera inmediata, pero lo lograrás. En el Programa 10 se pide que dediques dos horas a cada uno de los dos dibujos modelados. No te preocupes si descubres que no puedes continuar con alguno de los dibujos durante las dos horas. Realiza estudios de una hora con diferentes vistas de la pose o partes de la figura. Si sientes que logras hacer progresos con este ejercicio, sigue por un tiempo mayor al que indiqué. Será de gran utilidad si repites el Programa 10 una o, incluso, dos veces, dedicando tanto tiempo como te sea posible (hasta dos horas) a un dibujo modelado.

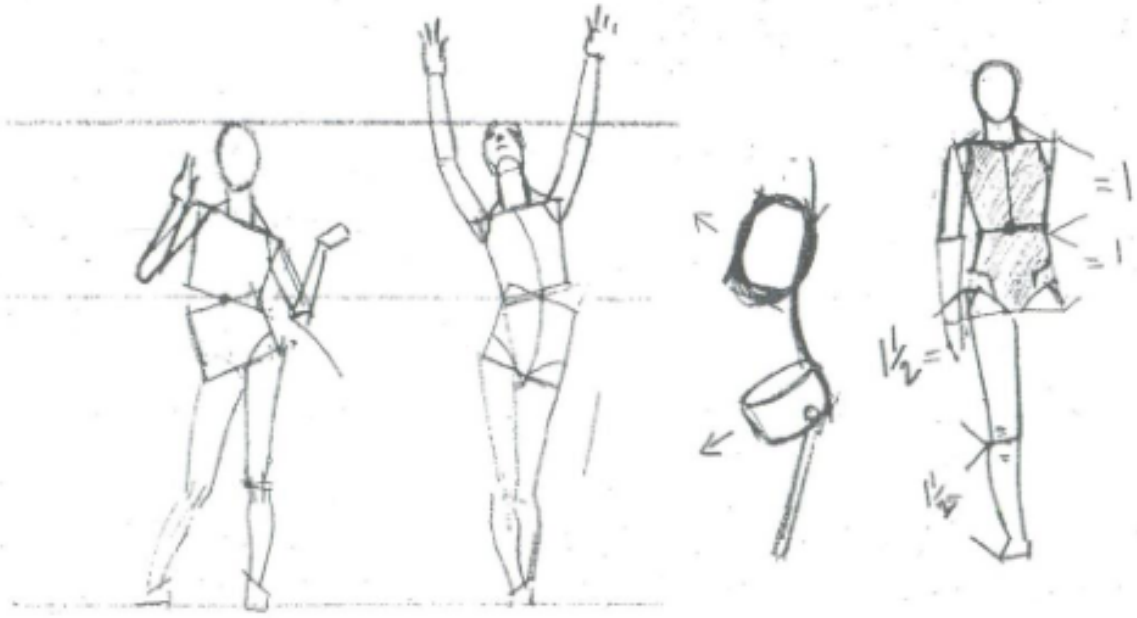
Si estás dibujando paisajes, en este punto puedes agregar dos o tres colores: azul, amarillo limón, verde viridián (óxido de cromo) o verde de Hooker. Esto te proporcionará una aproximación mayor al color, pero aún no debes pensar en reproducir de manera precisa ningún color. Comienza por construir con un solo color (amarillo ocre) e ir modelando con colores más oscuros. Modifica el azul mezclándolo con negro.

Piensa en la Tierra, que ha existido por millones de años y en el pasto, que surge de ella, que apenas durará una temporada. Las montañas han sido empujadas por fuerzas geológicas muy poderosas, mientras que las hondonadas fueron socavadas por la lluvia. Piensa en cuánto tiempo te tomaría caminar desde donde te encuentras hasta el límite del horizonte y en lo memorable que sería el viaje. Piensa en todas las cosas que el hombre ha hecho, o puede hacer, en la extensión de terreno que observas. Vuélvete receptivo al temple que han creado el sol, el viento, las nubes, la distancia, el calor, las tormentas. *Dibuja tres horas, como se indica en el Programa 10 A.*

Las proporciones simples. Se trata en realidad de una primera lección de anatomía, pero de forma muy simple. Comenzaré por hablar, en los términos más simples que me sea posible, sobre las proporciones de la figura humana. Ninguna de estas medidas es, o puede ser, exacta, ya que no existen dos figuras que posean las mismas proporciones. No se ha planeado que esto sea una figura ideal, sino el punto de partida para un estudio más profundo. Los diagramas que ilustran estas medidas no son *dibujos*, tal y como un mapa no es el viaje. Tus dibujos deben tener siempre sentido con la realidad de la figura.

El torso se divide en dos partes iguales, hombros a cintura y cintura a muslos, y utilizamos media sección del torso como unidad de medida. Entonces, contamos como *uno* de los hombros a la cintura. De la cintura a los muslos también es *uno*. De la clavícula a la parte superior de la cabeza es poco menos que uno. Desde el punto más alto de la pierna a la mitad de la rodilla es *uno y medio*. Desde la mitad de la rodilla hasta el pie, si está colocado horizontal sobre el piso, es también *uno y medio*. El punto más alto de la pierna, en su cara externa, está a menos de la mitad de la parte inferior del torso.

El ancho de los hombros es también *uno* y el cuello ocupa una tercera parte de la distancia entre los hombros. Los brazos caben en el torso, en los hombros, tal y como se colocan las mangas en un abrigo. Del hombro al codo también es *uno* y de codo a la muñeca es *uno*. La cabeza es más larga al frente que en la parte trasera y se asienta en ángulo en el cuello; el cuello parece encajar más hacia abajo al frente que en la parte trasera.



La caja que forman las costillas da soporte a la parte superior del torso; la sección baja del hueso pélvico y la columna unen a estas dos secciones por la espalda. Al frente las une el músculo grande y perpendicular que forma el abdomen. De costado las dos secciones del torso poseen las mismas proporciones que en el frente pero, como la columna presenta una ligera curvatura, parecen estar unidas por la espalda y separadas al frente. Cuando el cuerpo se inclina, hacia delante o hacia atrás, el torso parece contraerse o expandirse, como un acordeón.

Vista por la espalda las proporciones son, naturalmente, las mismas puesto que la silueta es exactamente la misma. (La vista frontal y posterior de cualquier objeto debe ser igual en su silueta.) La parte trasera de la figura, sin embargo, luce diferente del frente, es bastante más plana y, debido a la diferencia en construcción muscular, el torso parece más largo y las piernas más cortas. Al frente, los músculos del pecho no se sobreponen con los brazos, como sí ocurre en la espalda. Pero la estructura de los huesos, frente, espalda y costados, es solamente una, y es precisamente esta estructura la que origina las proporciones. *Dibuja seis horas, como se indica en los Programas 10 B y 10 C.*

Talento y esfuerzo. Nunca me he preocupado por el talento que mis estudiantes poseen. No podría haberle dicho a nadie en un principio: "no tienes talento". Creo que la naturaleza es pródiga con el talento, tal como lo es con las bellotas, si bien no todas las bellotas se convierten en robles. El talento es algo que se desarrolla o aparece conforme trabajas. El simple hecho de que hayas elegido una escuela de arte –el mero hecho de que hayas abierto este libro– es indicativo de que posees al menos el anhelo por el arte. Lo que requieres ahora es el esfuerzo necesario.

La mayoría de nosotros estamos acostumbrados a cuidarnos y hacer el mínimo esfuerzo. Pero si eres demasiado cuidadoso y te evitas demasiado esfuerzo, dejas de ser creativo, pues no existe la creación sin una enorme cantidad de energía. La energía es como el calor que se requiere para soldar cosas, pues eso es la creación, la unión de cosas que antes estuvieron separadas; convertirlas en una unidad, en algo nuevo, novedoso. *Dibuja tres horas, como se indica en el Programa 10 D.*

Si en verdad deseas aprender a dibujar, debes estar dispuesto a construir el apuntalamiento. He tenido estudiantes cuya imaginación excedía por mucho lo que podríamos llamar sus cualidades de estudiantes, su capacidad para el estudio prolongado y minucioso. Deseosos de correr antes de aprender a caminar. A menos que descubran las otras cualidades que se requieren para equilibrar su inquieta imaginación, con frecuencia se dan por vencidos y se interesan por un tipo diferente de arte. Si eres un estudiante de este tipo, alguno ejercicios te parecerán molestos. Eso no es un problema, *mientras los hagas*. Ningún tipo de arte se compone de un sólo aspecto. Existen muchos ingredientes, la imaginación es uno de ellos, pero no el único, y los ingredientes deben estar equilibrados.

He tenido otros alumnos que parecían estar más interesados en "ser artistas" que en el dibujo. Estaban embelesados por una serie de ideas más que por el sentimiento de responder en papel a una experiencia intensa de los sentidos. Es más probable encontrar a dichos estudiantes bebiendo una taza de café, discutiendo sobre arte, en la cafetería del barrio, que sentados frente al modelo. El estudiante que aprende a dibujar en verdad, es aquel que *dibuja*. En palabras de Leonardo, el mayor infortunio es cuando la teoría sobrepasa a la ejecución. *Dibuja tres horas, como se indica en el Programa 10 E. Repite el Programa 10.*

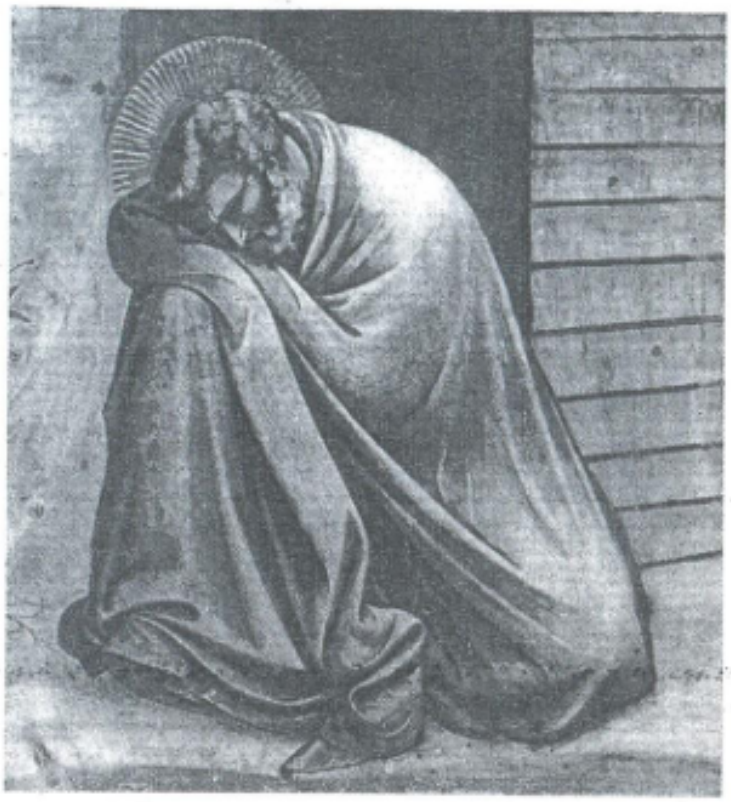
Sección 11
El estudio de las telas

El centro. La conveniencia de estudiar las telas resulta bastante obvia. Al dejar la escuela, los estudiantes dedicarán mucho más tiempo a dibujar la figura vestida que el desnudo. Sin embargo, he descubierto que muchos estudiantes dejan la escuela con prácticamente ninguna idea sobre cómo dibujar la ropa. Dejando de lado esta razón práctica y obvia, el estudio preciso de una pieza de tela facilita el conocimiento de otras formas.

Existe sólo un principio que hay que recordar. Cualquiera que sea el punto que sostiene a la tela, sea una tachuela que la sujeta contra la pared, sea la rodilla o el codo en la figura humana, ese punto se convierte en un centro a partir del cual irradian los pliegues. Para una pequeña demostración, toma una pieza de tela del piso con tu mano derecha y sostenla en alto. Todos los pliegues irradian desde donde se sostiene la tela. Ahora toma el otro extremo con la mano izquierda y sostenla algo separada de la otra mano. De inmediato percibirás que hay dos centros y que los pliegues van de una mano a la otra. Los demás pliegues irradian también de dichos centros en su intento por alcanzar el piso.

Lo mismo ocurre con los pliegues de un pantalón cuando una persona dobla su rodilla. La parte superior de la rodilla, la parte trasera de la rodilla y la zona donde el dobladillo hace contacto con el tobillo actúan todos como centro. Donde sea que la figura sostenga la tela, haciendo presión, ese punto se convierte en un centro.

Los pliegues fluyen de uno al otro, siempre, por supuesto, debido a la fuerza de gravedad, en dirección al suelo y con una caída proporcional al peso de la tela.



GIOTTO, *VISIÓN DE SAN JOAQUÍN* (DETALLE). Capilla de arena, Padua.
Cualquiera que sea el punto que sostiene a la tela, como la rodilla o el codo, ese punto se convierte en un centro a partir del cual irradian los pliegues.

PROGRAMA 11

	A	B	C	D	E
Una hora	Ej. 27: Estudios breves de telas (cinco a diez)	Ej. 27: Estudios breves de telas (cinco a diez)	Ej. 27: Estudios breves de telas (cinco a diez)	Ej. 27: Estudios breves de telas (cinco a diez)	Ej. 27: Estudios breves de telas (cinco a diez)
Dos horas	Ej. 28: Estudio prolongado de telas (un dibujo de cuatro horas)		Ej. 28: Estudio prolongado de telas (un dibujo de seis horas)		
Recuerda la composición diaria (Ej. 14) TODOS LOS DÍAS.					

Este programa no utiliza modelo

entre las tachuelas *A* y *B*. Los arreglos cuatro y cinco son iguales salvo que tomas la tela por el frente en el cuarto, y por detrás en el quinto.

En estudios posteriores arregla la tela a tu gusto, siempre planea su acomodo y haz un dibujo mental antes de sujetar la tela. La siguiente sugerencia puede ser útil para variar el arreglo. Comienza siempre con la tela sujeta plana a la pared. Coloca una tachuela en algún punto, quizá a unos 30 cm de la parte superior izquierda, a 50 cm de la parte superior derecha o al centro. Ahora planea: "Voy a tomar la tela y sujetarla con la tachuela a unos 30 cm más arriba." Quizá elijas 50 cm o a cierta distancia hacia la derecha o izquierda. Dibuja primero lo que pienses que puede ocurrir y sujeta la tela conforme lo habías planeado y dibuja de nuevo. Después utiliza dos tachuelas, en vez de una, y sujeta la tela en dos nuevos sitios a la vez. En lugar de empezar con la tela plana, puedes hacerlo con la tela sujeta por una sola tachuela, o por dos en puntos diferentes, con la sección entre ambas suelta o tensa.

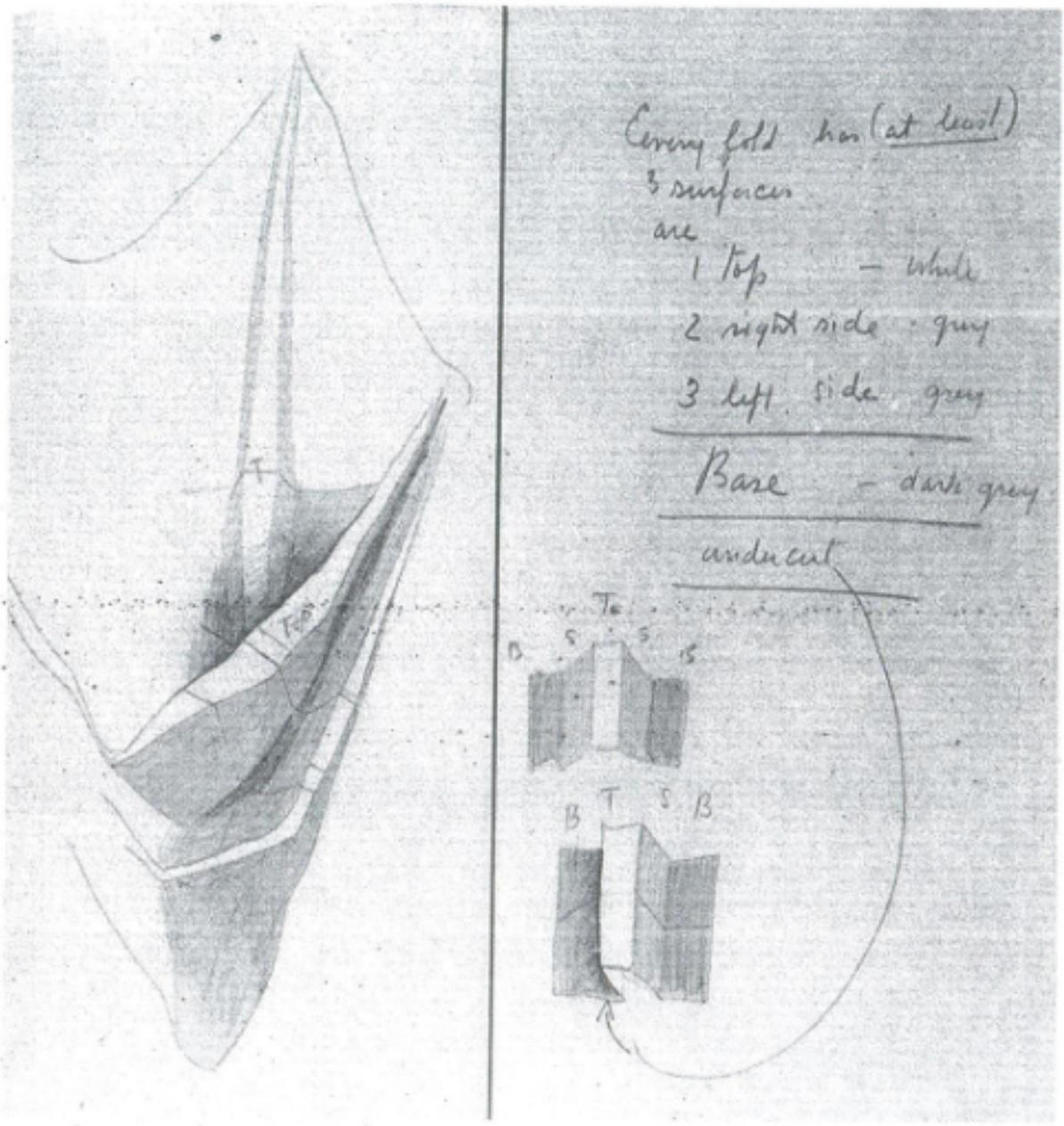
Ejercicio 28: Estudio prolongado de telas

Materiales: Necesitarás una segunda pieza de tela, parecida a la primera, pues deberás dejar las telas acomodadas por varios días. Utiliza un lápiz 2B para las partes más claras (costados), un 4B para las más oscuras (base), y una goma maleable.

Con la tela plana en la pared, comienza por clavar tachuelas en dos puntos para lograr que los pliegues irradien desde dos centros. Realiza primero un dibujo de expresión en una hoja de papel manila, y disponte a estudiar los pliegues en detalle.

Utilizaremos una regla, por el momento, que dice que cada pliegue posee tres superficies (la superior, el costado derecho y el izquierdo). La parte superior es, obviamente, la más cercana a tu ojo. Los costados descienden desde la parte superior a la base del pliegue, siendo ésta la parte que toca la pared y desde donde surgen los pliegues. Adonde el costado se encuentra debajo, de modo que no es visible, existe un "bajorrelieve" por abajo del borde. Este es un término adoptado de la escultura.

Debes tratar estas superficies, de manera arbitraria, como se explica a continuación. La parte superior se dejará en blanco, los costados de gris tenue –ambos–, la base de un gris mucho más oscuro, pero no negro, el "bajorrelieve" se indicará con una línea negra que se irá graduando conforme se aleja del borde del pliegue, dando la impresión de que el lápiz ha pasado por debajo, donde el pliegue se dobla hacia abajo y ha vuelto a salir con menos presión. Un escultor trabajaría de la misma manera, reduciendo la presión. Bajo ninguna circunstancia debes sentir



que estás trazando una línea negra debajo del borde del pliegue cuando gira. Lo que haces es seguir el pliegue, donde se adentra hacia abajo y cuando vuelve a salir.

Decidir cuál es la parte superior y cuál el costado será con frecuencia una decisión arbitraria. Diez estudiantes que dibujen la misma tela harán diez diferentes selecciones y todas serán correctas, siempre y cuando cada uno haya logrado comprender la importancia estructural de los pliegues. Algunas partes superiores estarán más cercanas que otras porque alguno pliegues son profundos y otros superficiales. De hecho si los pliegues son tan poco profundos que quizá no debamos considerarlos pliegues, entonces deben ser considerados parte de la base.

Una vez que hayas decidido que parte del pliegue será la superior, debes considerar los costados como parte del mismo, independientemente de hacia qué dirección corran. En ocasiones se puede apreciar un costado momentáneamente, pero luego desaparece hacia abajo con el giro del pliegue. Esa parte visible será considerada como costado y debe pintarse de gris. Al girar se le considera "bajorrelieve". Descubrirás que el "bajorrelieve", de cierta forma, se traslapa con el costado, pues el primero comienza cuando parte del segundo es todavía visible.

En el dibujo debes tomar siempre en cuenta las tres superficies que el pliegue debe tener. Cuando uno de los costados gira y queda fuera de la vista, se le sigue teniendo en cuenta como "bajorrelieve". Con frecuencia dos pliegues que comienzan como dos entidades completamente separadas se fusionan en uno, dando paso a una pliegue en forma de Y.

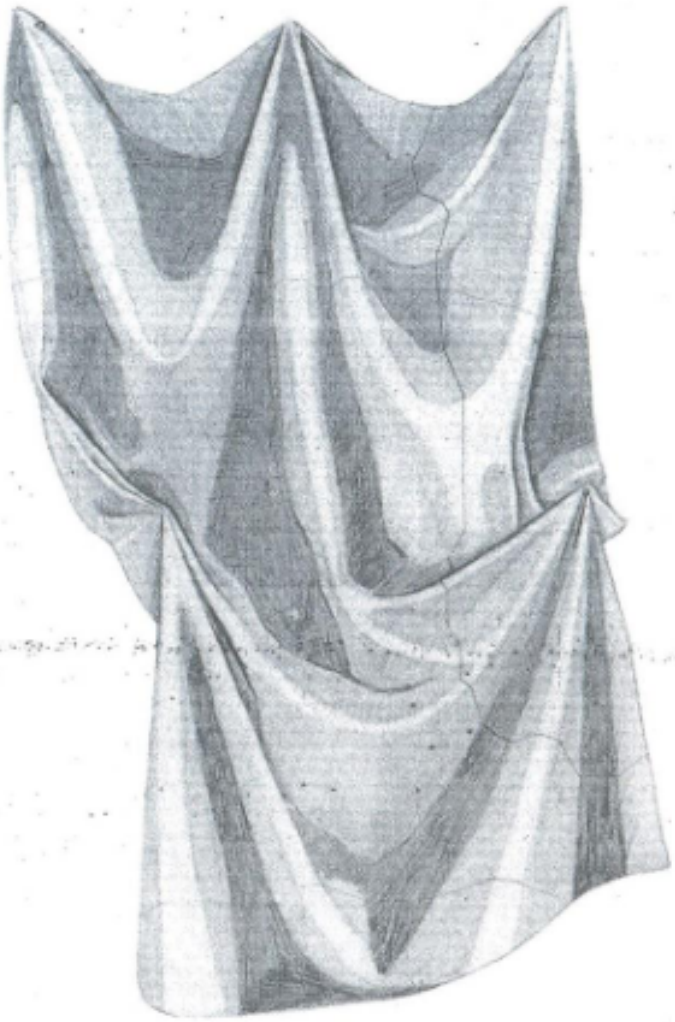
No debes hacer gradaciones de color, excepto en esos sitios donde termina el "bajorrelieve". Teniendo en cuenta dicha excepción, sólo debe haber cuatro tonos: blanco, gris claro, gris oscuro y negro. El dibujo debe dejar perfectamente claro qué es lo que consideraste como la parte superior, los costados o la base, así como dónde comienza cada uno. Debe ser tan claro que un grabador pueda replicarlo en madera sin necesidad de explicaciones adicionales. De hecho, debería ser más sencillo para el grabador tomar el modelo del dibujo que de la tela original. *Dibuja seis horas, como se indica en los Programas 11 A y 11 B.*

El rastro del insecto. Para poner a prueba la claridad de tu reciente estudio de tela, imagina que un pequeño insecto (uno agradable de preferencia) camina desde un extremo y atraviesa la tela en dirección horizontal. Imagina que pisó tinta y sus patas van dejando tras de sí un rastro, que subiría por el costado de un pliegue, pasaría a lo largo de la parte superior, bajaría por el siguiente costado y recto a lo largo de la base. Al llegar a un "bajorrelieve" el insecto desaparece y vuelve a salir más arriba o más abajo, dependiendo de tu punto de observación. Con tu lápiz marca dicho rastro en el dibujo.

Este rastro es equiparable a las líneas de contorno cruzado de la figura. Es como caminar sobre un paisaje, hacia arriba por las colinas y hacia abajo en los valles. La pieza de tela, al igual que el contorno de la figura o la superficie de la tierra, es continua, aunque alguna parte quede oculta a la vista. No deben tener faltantes o huecos inexplicables. *Dibuja seis horas, como se indica en los Programas 11 C y 11 D.*

Estudio de telas a futuro. Estos estudios en particular no volverán a programarse en este texto, pero son el tipo de estudio al que querrás regresar. Por lo tanto, daré algunas sugerencias que pueden ser de utilidad en el futuro cuando tus necesidades de pintar telas sean mayores. Para el estudiante que no tiene a su disposición un modelo desnudo o que desea complementar sus estudios del modelo con otros temas resultará de gran utilidad poder realizar algún tipo de estudio de telas de manera continua.

Santa Magdalena, grabado en madera del siglo XVI.
Museo Cluny, París. *El estudio de tela debe ser tan claro que un grabador pueda replicarlo en madera sin necesidad de explicaciones adicionales.*



Estudio de tela, realizado por un estudiante.
Siempre toma en cuenta las tres superficies que el pliegue debe tener.

En estudios prolongados posteriores puedes dejar uno de los costados en blanco, el otro en gris oscuro y la base y la parte superior irán en gris claro. De esa manera tu estudio mostrará el efecto de la luz que cae sobre la tela desde el lado derecho o izquierdo.

Tanto para los estudios breves, como para los prolongados, el material de tela debe variar como se indica a continuación: (1) Plisar la tela a lo largo de la parte superior con pliegues de ocho centímetros aproximadamente, usando tachuelas antes de tenderla. Hacer esto permite un magnífico estudio de los pliegues que encontrarás al dibujar ropa. (2) Una pieza de material con franjas horizontales grandes y, posteriormente, con cuadros y algún diseño llamativo. (3) Materiales con texturas diversas, tales como estameña (utilizada para colar salsas), lienzo o tafetán.

Fray Bartolome, *Magdalena arrodillada.*
Colección Viconte Bernard d'Hendecourt, Londres.
La tela sigue la forma y la expresión.

También se puede plegar un papel para envolver, más delgado que el que utilizas para dibujar, y sujetar con algunas tachuelas. El resultado lucirá bastante angular, un poco como el tafetán, pero es excelente para practicar.

Puedes sumergir, en una solución diluida de yeso de París, o en una solución concentrada de almidón, una pieza (1 m cuadrado) de muselina o estameña. Mientras aún está húmeda tuércela y, cuando seque, retendrá la forma. La puedes acomodar para estudios en diferentes ángulos y luz. *Dibuja tres horas, como se indica en el Programa 11 E. Será de gran utilidad repetir el Programa 11.*

Sección 12
La figura con tela–
el impulso subjetivo

Ejercicio 29: La figura con tela

En todos los ejercicios del programa 12 se pide al modelo que pose con la pieza de tela que has utilizado. Como es natural, cuando el modelo tome una pausa y, recupere la pose, los pliegues cambiarán un tanto. Esto no debería ser un problema si has comprendido el principio del centro. Mientras la pose sea la misma, los centros serán los mismos. Una vez que identificas los pliegues que irradian de esos centros, es posible ajustar fácilmente las diferencias en el papel.

Me gustaría hacer una sugerencia. Al igual que en las poses de desnudo consideras los músculos, la grasa y la piel como una sola cosa, así debes considerar la figura y la tela. La tela sigue a la forma y a la expresión. Cuando el modelo cambia de pose, los pliegues son determinados no sólo por esa nueva pose, sino por la pose anterior y por el movimiento que el modelo realizó. La tela representa el remanente del movimiento que hizo el modelo. Es un sendero de regreso a la causa.

Programa 12

	A	B	C	D	E
Media hora	Ej. 2 y 29: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2 y 29: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2 y 29: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2 y 29: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2 y 29: Expresión (25 dibujos)
Media hora	Ej. 7 y 29: Dibujo modelado en lápiz de cera (uno)	Ej. 13 y 29: Dibujo modelado en tinta (uno)	Ej. 15 y 29: Dibujo modelado en acuarela (uno)	Ej. 16 y 29: Estudio de ángulo recto (uno)	Ej. 23 y 29: Estudios de forma de diez minutos (tres)
Cuarto de hora	Ej. 8 y 29: Memoria (15 dibujos)	Ej. 9 y 29: Movimiento (5 dibujos)	Ej. 8 y 29: Memoria (15 dibujos)	Ej. 10 y 29: Poses descriptivas (6 dibujos)	Ej. 20: Expresión de las facciones (15 dibujos)
Cuarto de hora	Descanso	Descanso	Descanso	Descanso	Descanso
Media hora	Ej. 2 y 29: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2 y 29: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2 y 29: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2 y 29: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2 y 29: Expresión (25 dibujos)
Una hora	Ej. 7 y 29: Dibujo modelado en lápiz de cera (uno)	Ej. 13 y 29: Dibujo modelado en tinta (uno)	Ej. 15 y 29: Dibujo modelado en acuarela (un dibujo)		Ej. 19: La cabeza en cualquier medio (un dibujo)
Recuerda la composición diaria (Ej. 14 o 30) TODOS LOS DÍAS.					

Dioskourides, *Músicos callejeros* (mosaico).
Museo Nacional, Nápoles, fotografía cortesía del Departamento de Arqueología, Bryn Mawr College. *Compara los ejercicios 28 y 29.*

A continuación los tipos de poses deseadas. (1) La modelo sostiene el extremo largo de la tela y lo jala sobre sus hombros, como una capa, dejando que caiga libremente desde los hombros. (2) La modelo sostiene el extremo corto de la tela en torno a su cintura, puede estar de pie, sentada o dando un paso hacia delante; esta pose ofrece cierto descanso a la tela contra la figura. (3) La modelo coloca la tela a través de su pecho y la toma por la espalda con su mano sobre el hombro. (4) La modelo da la espalda, sostiene la tela detrás de ella y, con una mano, pasa una esquina de la tela hacia la base de la clavícula en el cuello *Dibuja seis horas, como se indica en el Programa 12 A y 12 B.*

Ejercicio 30: La composición diaria (*Continuación*)

Llegará un momento en que sientas que has agotado el interés en tu entorno inmediato para la composición diaria. Una variante del ejercicio es elegir un suceso que

hayas vivido en el pasado, o como espectador. Al principio será más fácil dibujar algo en lo que tomaste parte activa, pues el recuerdo de lo que hiciste complementará el recuerdo de lo que viste. Si sientes que dibujas con cierta facilidad amplía la composición. No debes limitarte al lápiz, sino utilizar el medio que cause menos fricción en la idea que buscas expresar.

Conforme dibujas algún suceso o lugar real que conoces, puedes agregar cualquier cosa que se te ocurra, sin importar si es verdadero o si realmente ocurrió, si está siquiera relacionado con el tema inicial. Por ejemplo, quizá recordaste alguna ocasión en que remabas en un lago, y comienzas a dibujar la canoa. Esto te hace pensar en alguna tribu, así que terminas dibujando a estos indios remando por un río. No importa que tanto te alejes del tema que iniciaste dibujando.

La utilización de este ejercicio depende en buena medida del temperamento del estudiante. Brinda la oportunidad de usar los elementos que más le interesan y de dramatizar libremente sobre cosas que ha visto. Algunos estudiantes logran grandes avances cuando se les permite hacer uso de la imaginación. Otros, por el contrario, pueden sentirse extraviados y preferir trabajar con temas cotidianos. Cualquiera que sea el caso, al menos la mitad de las composiciones diarias deberían incorporar algún suceso de las experiencias del día. Estos son tan sólo los primeros pasos hacia el estudio de la composición, y el primero de todos es siempre la observación. *Dibuja tres horas, como se indica en el Programa 12 C.*

El impulso subjetivo. La composición diaria imaginaria introduce en el dibujo, de una manera muy sencilla, un elemento subjetivo, sobre el cual volveremos más adelante.

Dos tipos de impulso entran en juego en la producción de una obra de arte, el impulso subjetivo y el objetivo. El impulso subjetivo surge del interior de la propia consciencia, mientras que el impulso objetivo surge de los elementos externos que observas y dibujas. Si pedimos a veinte estudiantes que dibujen al mismo modelo, ninguno de los veinte dibujos serán iguales y algunos resultarán completamente diferentes. Esto se debe tanto a la personalidad como al cúmulo de experiencias de cada estudiante, que son lo elementos subjetivos que entran en juego en su dibujo.

Por ejemplo, la canoa que comenzaste a dibujar es un elemento objetivo y quizá realizaste un dibujo más o menos objetivo de la escena, tal como la viviste. Pero el recuerdo de la canoa despertó ciertos sentimientos, te recordó otras experiencias y, en la medida en que esos otros elementos en tu mente entraron en juego, el dibujo se volvió subjetivo.

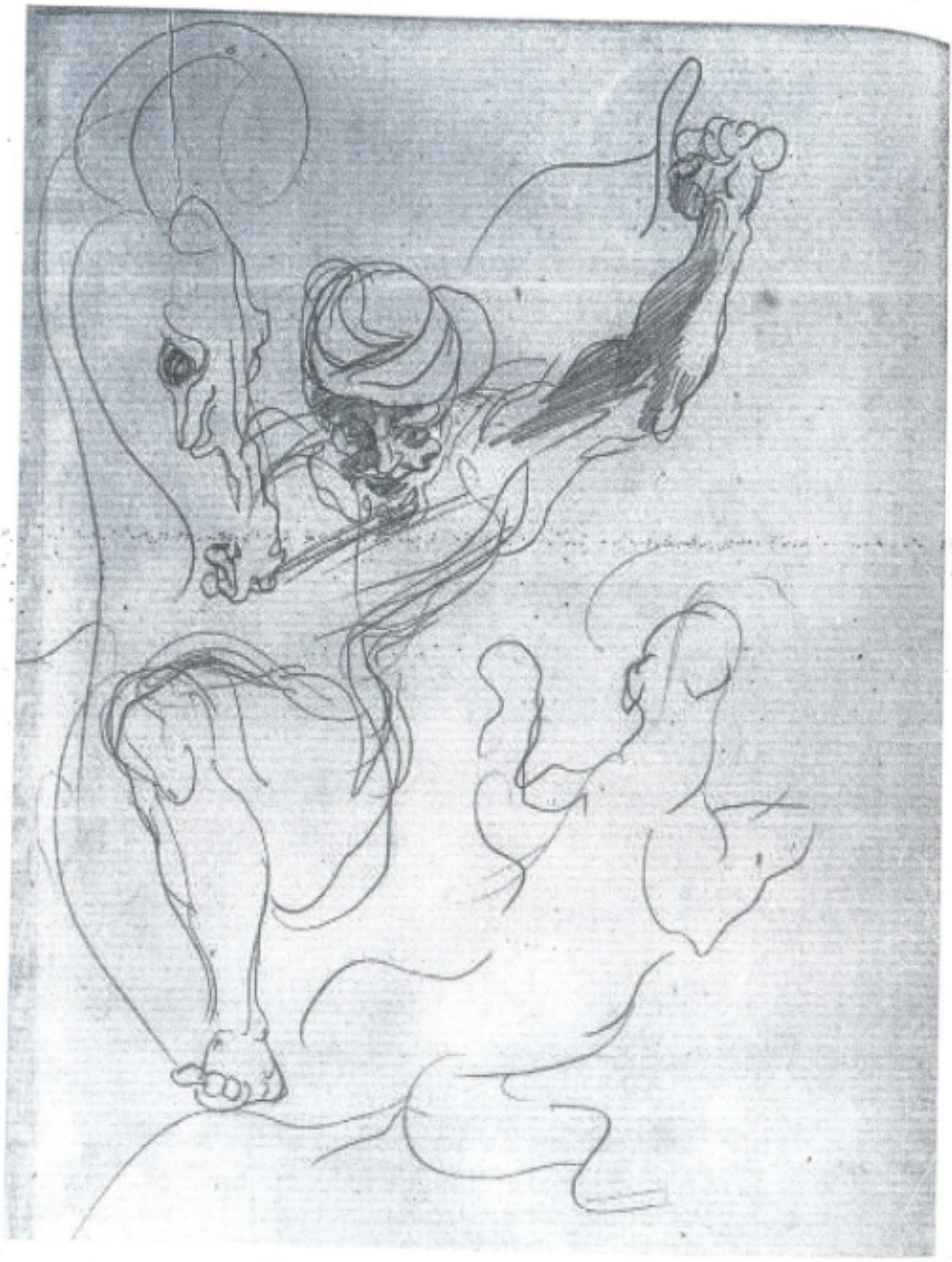
Así como son necesarias dos líneas que convergen para formar un ángulo, tú y algún elemento externo son igualmente indispensables para crear una obra de arte. De la misma manera en que un átomo de oxigeno y dos átomos de hidrógeno se combinan para crear algo completamente nuevo y diferente (agua), un dibujo es algo nuevo que surge de la actividad de tu mente y del estímulo externo de un modelo o algún suceso.

Crear es construir algo nuevo, algo que es el resultado de estos dos tipos de experiencia, la objetiva y la subjetiva. Las cualidades subjetivas son las que hacen al arte, pero deben tener algún comienzo. Si bien el arte no puede provenir de una copia poco original basada meramente en la observación de lo externo, tampoco puede surgir puramente de la mente del artista. Aunque el artista pudiera no estar consciente de ello, siempre existe algo externo que marca el comienzo y origina el deseo de crear. Cuando el artista comienza a pintar combina esa experiencia con todas sus experiencias pasadas. Busca transferir su experiencia, contarle a alguien, volver a experimentarla en pintura o alguna otra forma de arte. Busca otorgar al lienzo un sentido de la existencia, para que viva en sí mismo, cobrando vida y volviéndose tan real como su propia experiencia.

Pero el primer paso para dibujar es del tipo objetivo: la observación de los hechos, tal y como existen. Y ese es el camino más seguro hacia el desarrollo del poder subjetivo, el cual es, después de todo, el poder del conocimiento real acumulado.

Para la mente creativa resulta difícil comprender lo que es la fuerza creativa, la cual se arraiga en ti aunque no seas capaz de entenderla. También existen algunas personas que, aún poseyendo esa fuerza creativa, no cuenta con la inteligencia para sostenerla, algo que es muy necesario. La creación es, de hecho, el encuentro de esos dos elementos.

El temperamento es tan solo un incidente. Un banquero puede ser temperamental y otro no, mientras que ambos pueden ser genios financieros. Esa idea que pinta al artista como una figura trágica está equivocada por completo. Existen artistas que lo son, como Van Gogh y Gauguin; pero otros no, como Tiziano y Renoir. La tragedia ocurre como parte de la naturaleza de una persona y de su entorno, pero es irrelevante para la pintura, tal como lo es para otras profesiones. Muchos jóvenes estudiantes de arte reaccionan contra el mundo cotidiano y sienten que deben ser "diferentes". Temen que si actúan como otras personas, se convertirán en esas personas. Pero la diferencia entre un artista y alguien que no lo es, no resulta algo tan simple. *Dibuja seis horas, como se indica en los Programas 12 D y 12 E.*



DELACROIX, *UN ÁRABE ATACANDO A UNA PANTERA.*
Cortesía del Museo Fogg.
La línea puede ilustrar tanto el peso como la expresión.

Sección 13
El estudio sostenido

La soldadura de tu conocimiento. En cada uno de los ejercicios que has abordado, intentamos aislar algún principio importante para que pudieras concentrarte en ello con toda tu energía. Cada una de estas ideas forma parte del dibujo (una parte esencial en mi opinión) y poco a poco quedarán unificadas en el acto de dibujar. Este es el punto de tu estudio en que comienza dicha unión.

De hecho este proceso de unificación ya ha comenzado, como podrás comprobar si observas tu primer dibujo junto al que hiciste ayer. Tus estudios de expresión poseen ahora mucho más de la forma y, quizá, algo de la calidad del contorno, y tu línea posee ya la capacidad de mostrar tanto la expresión como el peso. Pero es en este punto, con el estudio sostenido, que intentarás utilizar todo lo que has aprendido.

A menos que hayas practicado los ejercicios anteriores tal como se te indicó y por el tiempo requerido, no podrás realizar el presente. Todos estos ejercicios están entrelazados en un esfuerzo por entender la verdad fundamental externa, tanto en el modelo, como en el suceso. Cada esfuerzo, por fugaz que parezca, es un eslabón más en la cadena de tu progreso. Si has pasado por alto alguno, debes regresar en este momento. La persona que se adelanta a sí misma es como un malabarista equilibrando ocho pelotas cuando no ha aprendido a equilibrar dos. Si acaso llega a su meta, habrá requerido el doble de esfuerzo.

Programa 13

	A	B	C	D	E
Media hora	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)
Media hora	Ej. 31: Estudio extendido de expresión (uno)	Ej. 31: Estudio extendido de expresión (uno)	Ej. 31: Estudio extendido de expresión (uno)	Ej. 31: Estudio extendido de expresión (uno)	Ej. 31: Estudio extendido de expresión (uno)
Cuarto de hora	Ej. 8: Memoria (15 dibujos)	Ej. 11: Poses inversas (6 dibujos)	Ej. 8: Memoria (15 dibujos)	Ej. 12: Poses de grupo (7 dibujos)	Ej. 20: Expresión de las facciones (15 dibujos)
Cuarto de hora	Descanso	Descanso	Descanso	Descanso	Descanso
Media hora	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)
Una hora	Ej. 32: El estudio sostenido (un estudio compuesto de tres dibujos)				Ej. 19 y 31: La cabeza en lápiz (un dibujo)
Recuerda la composición diaria (Ej. 14 o 30) TODOS LOS DÍAS.					

Ejercicio 31: El estudio extendido de expresión

Este es el primer paso del estudio sostenido, pero también servirá para dibujos independientes de media hora. Comienza con un estudio de expresión en una hoja grande de manila, con un lápiz 4B y pasa después a delinear con más detalle las formas y contornos, incluyendo los contornos exteriores. Puesto que habrás hecho un contacto real con la expresión en los primeros minutos, ahora puedes desarrollar el dibujo, con todos sus detalles, como las formas de cada parte. Puedes quizá incluir algo de la sensación del estudio de contorno, pero sigue utilizando el mismo principio de pensar en lo que el objeto está haciendo, sigue sintiendo la cualidad de la expresión aun cuando estés dibujando el contorno.

Utiliza una goma si la cantidad de líneas que realizaste al principio confunde este delineado más preciso de las formas. Puedes utilizar cualquiera, o todos, de los métodos que dominas para lograr las proporciones correctas y la postura, incluso puedes medir qué tan alto está un punto respecto a otro o los ángulos y distancias que se crean de un punto a otro. Al realizar dichas medidas corres el riesgo de convertir el dibujo en algo estático, así que, una vez que hayas revisado, continúa con la convicción de la expresión. No des sombra al dibujo.

Pontormo, *Figura bailando.*
Cortesía del Museo Metropolitano de Arte.

Ejercicio 32: El estudio sostenido

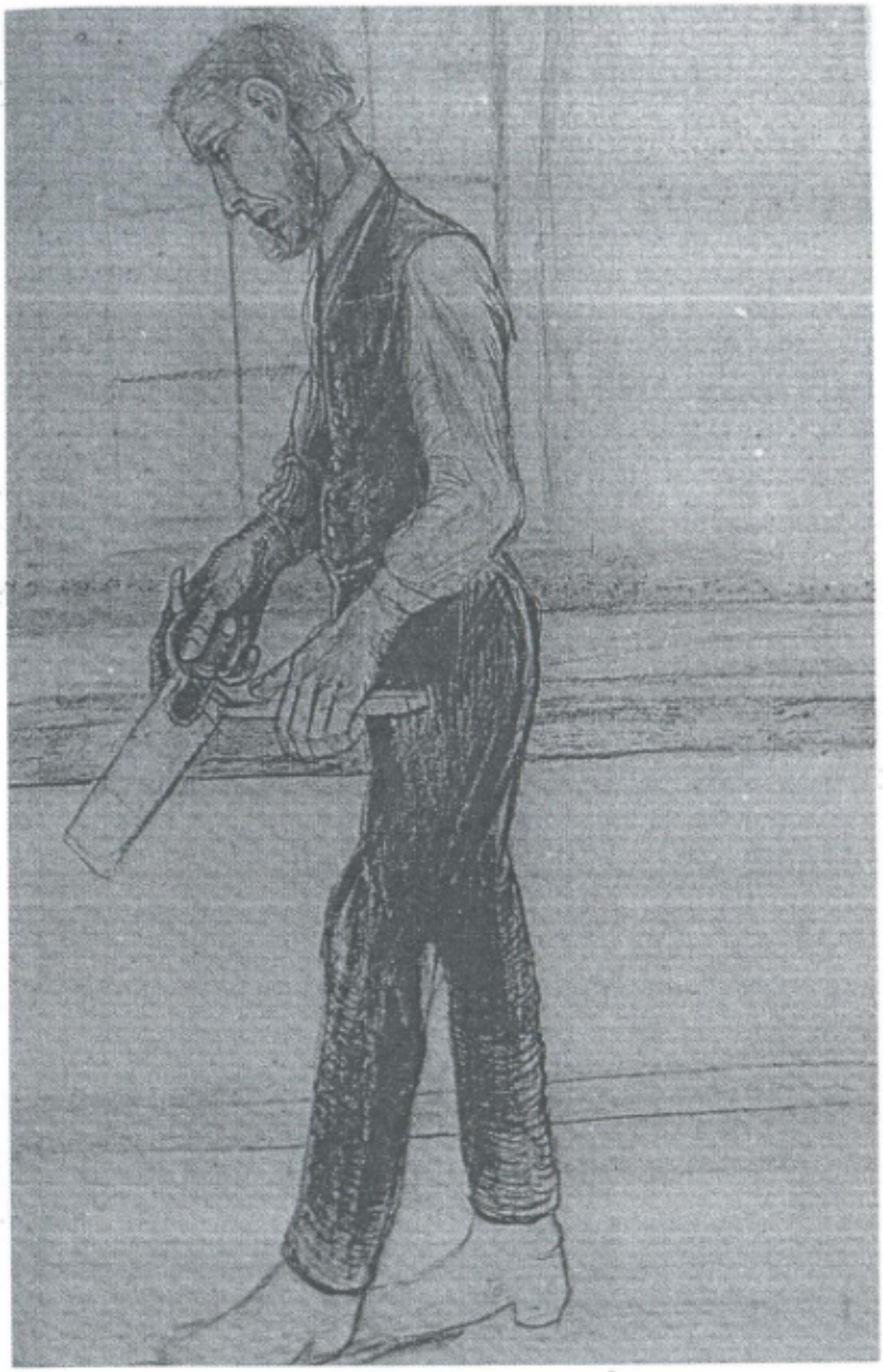
Materiales: Además de lápiz 2B y 4B y la goma moldeable, necesitarás una pieza de papel manila y dos de papel cebolla del mismo tamaño (40 x 50 cm). El papel cebolla es transparente y viene en hojas individuales o en cuaderno. La goma moldeable se puede hacer en punta para alcanzar a borrar una parte muy pequeña si es necesario.

Comienza con un estudio extendido de expresión (de 30 a 60 minutos) como se indicó en el ejercicio 31. Una vez que hayas avanzado el dibujo tanto como sea posible en tu hoja de dibujo, coloca una hoja de papel cebolla encima de este y realiza un estudio de contorno (de 30 a 60 minutos). Al igual que en otros estudios de contorno, dibuja solamente cuando estés mirando al modelo, puedes voltear de vez en cuando para ubicar tu punto en el papel. Como ahora cuentas además con tu dibujo de expresión, esto genera cierta correlación entre el impulso que proviene del modelo y el dibujo que se nota a través del papel cebolla. Puedes voltear más a menudo hacia el dibujo para coordinar mejor, pero dibuja sólo cuando mires al modelo. *Dibuja tres horas, como se indica en el Programa 13 A.*

Retira por completo el dibujo de expresión y coloca una hoja limpia de papel cebolla encima del estudio de contorno. Ahora debes modelar el dibujo alternando los lápices 2B y 4B. Incluso si te resulta más fácil con un lápiz, cambia cada cierto tiempo con el otro.

En este punto harás un cambio definitivo en la forma en que modelas la figura, si bien en un principio no parece ser un cambio tan importante. En el dibujo modelado con lápiz de cera, tinta y acuarela se dejó en un tono más claro la parte de la forma más cercana a tu ojo. En realidad la parte más clara de ninguna forma podría estar nunca en un punto directamente opuesto al ojo pues, de ser así, la fuente de luz tendría que estar en el ojo. Incluso si la única fuente de luz fuera de una lámpara de mano colocada muy cerca de tus ojos, la parte más clara de la figura no estaría directamente opuesta a ti, aunque casi.

Ahora harás más clara esa parte de la figura que es en verdad más clara, oscura aquella que así lo sea. Es decir la parte de la figura que harás más oscura es la que recibe las sombras, pero evita sentir que estás dibujando la sombra. Harás el modelo de la figura tal como lo hacías antes, excepto que ahora dejas que el dibujo oscurezca en donde caen las sombras. Usa también las mismas reacciones físicas y emocionales hacia la forma, sintiendo que una parte está más cerca de ti, mientras la otra se aleja. Una vez que alejes en tu dibujo la parte más clara del punto de vista opuesto a tu ojo hacia el punto donde cae la luz, notarás que no



Van Gogh, *Carpintero.*

Fundación Kroller-Muller, Wassenaar.

No se puede iniciar donde algún otro pintor lo dejó. Tendrás que empezar donde comenzó (al principio) y tendrás que iniciar con la misma integridad e interés.

existe diferencia entre este y tu primer dibujo modelado. El cambio es tan simple que muchos estudiantes lo llevan a cabo de manera instintiva incluso antes de que se les haya descrito.

En tu primer dibujo modelado no habrías estado seguro de si dibujabas la forma, y no la luz y la sombra, si la parte más clara del mismo hubiese correspondido con la parte más iluminada de la figura. Gracias al esfuerzo de ajustar la vista, de una parte oscura en la figura a una clara en tu dibujo o viceversa, cobraste consciencia de la forma, como algo completamente distinto a la luz que cae en ella. Todavía es preciso que tomes consciencia de la forma en ese sentido. Dibuja la forma verdadera, que es algo sólido y real que puedes tocar, y no la luz ni las sombras, que son pasajeras, intangibles y cambiantes cuando la iluminación se ha movido ligeramente.

Por lo general, las luces del salón de clase están dispuestas en semicírculo encima del modelo, lo que produce un cruce de sombras que tienden a hacer la forma confusa. Debes decidir cuál de esas luces consideras como la fuente principal, sea la del frente, sea de la derecha o de la izquierda e intenta usar únicamente el juego de sombras que produce. No debes intentar equiparar en tu dibujo la cantidad de sombra ni de luz que percibes, el resultado puede ser demasiado claro u oscuro. Esto no tiene importancia mientras las formas sean claras.

Elimina la proyección de sombras. Me refiero a las sombras que una forma proyecta sobre otra. Por ejemplo, si la luz proviene del frente y el modelo está de pie con su brazo levantado hacia delante, este proyectará una sombra sobre el cuerpo. El brazo mismo presenta sombras, de manera natural, causadas por su forma redonda, por lo que partes del mismo se alejan de la luz. (Posteriormente utilizaremos la proyección de sombras, pues en ocasiones pueden ayudar a revelar la proyección de la forma que la causa y a delinear los contornos de la forma sobre la que cae. Pero, por regla general, cuando se utilizan es preciso modificar su valor, para hacerlas menos oscuras de lo que aparecen ante la vista.)

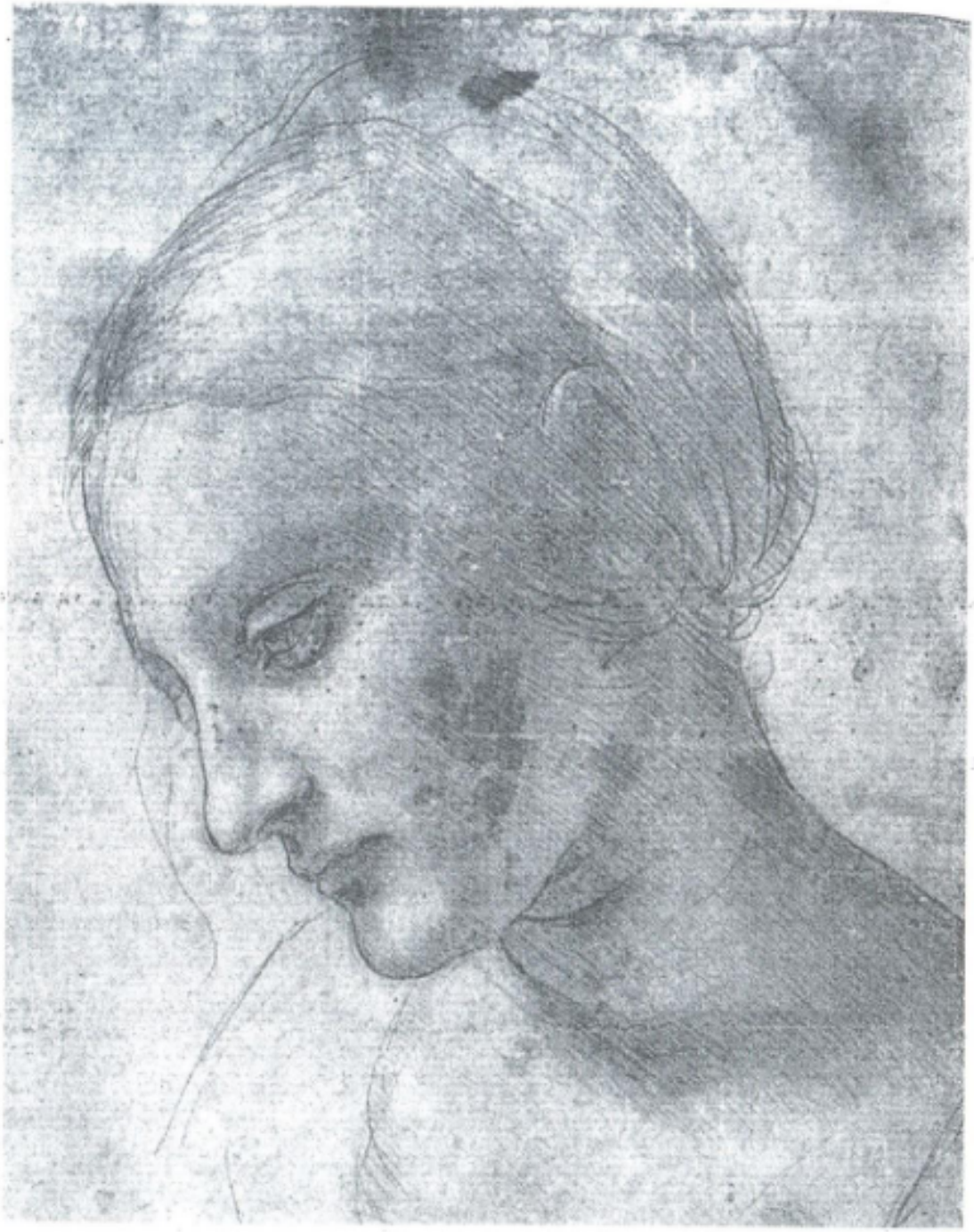
Conserva el dibujo de contorno debajo del nuevo dibujo siempre que ayude con la posición de las formas. Retíralo cuando ya no sea necesario, puesto que los bordes de un dibujo modelado no serán naturalmente tan oscuros como las líneas de un dibujo de contorno. Conforme modelas la parte más clara quizá descubras que se torna ligeramente sombreada, lo que dificulta oscurecer lo suficiente, por comparación, otras partes. En ese caso puedes utilizar la goma para jalar la forma hacia ti aclarándola. Pero no dejes esas partes de la figura blancas desde el principio, pues es equivalente a dejar un hueco en esa parte. Necesitas sentir que has *tocado* a la figura completa.

El lápiz más suave resulta de gran utilidad en el relieve absoluto, como en el rabillo del ojo, las fosas nasales, la oreja y los espacios entre los dedos de la mano y del pie. Cuando intentas sugerir un hoyo que se torna en forma, ese lugar se vuelve más oscuro, por su propia naturaleza, que las partes que lo rodean; no porque sea necesariamente oscuro, sino para sugerir su cualidad de hoyo. *Dibuja seis horas, como se indica en los Programas 13 B y 13 C.*

Cambio del ángulo de visión. Es bien sabido que la palabra escrita tiende a convertirse en autoridad. Distanciarse de ella puede causar una revolución. Lo mismo ocurre con tu dibujo. Cuando los errores que cometes permanecen en el papel, también tienen esa tendencia a convertirse en autoridad. Para evitar esto, muévete por la habitación durante la pose prolongada y haz algunos otros bocetos. Un objeto será, objetivamente, el mismo sin importar desde donde se le vea, pero hacerlo desde diferentes ángulos de visión iluminará el sentido de las formas y de las líneas que has estado observando. *Dibuja seis horas, como se indica en los Programas 13 D y 13 E.*

La pose desnuda y vestida. En cada uno de los programas subsiguientes deberás realizar dos estudios sostenidos de la misma pose. Para uno el modelo debe posar desnudo y para el segundo con las ropas que lleve puestas. La pose deberá ser exactamente la misma para ambos dibujos y tu debes dibujar desde la misma posición. Comienza haciendo un estudio prolongado de expresión del desnudo y de la pose con ropa. Siempre debes realizar un estudio de contorno del desnudo, pero puedes omitir, en ocasiones, el de la pose vestida si lo modelas en una hoja de papel cebolla encima del primero. Para los estudios breves el modelo debe alternar, también, las poses desnudo y vestido.

Utiliza lo que has aprendido con las telas para las ropas cotidianas. Al dibujar los pliegues puedes dejar en blanco las partes que sean más claras y no debes limitarte a tres tonos simples, pero debes decidir desde el principio cuál será la parte superior del pliegue, cuál la base y dibujar dichos elementos de manera tan clara como en ocasiones pasadas. La base es la parte de la tela que toca a la figura y debe ser modelada igual que la figura. La rodilla, el hombro y el codo jugarán un papel importante como centros.



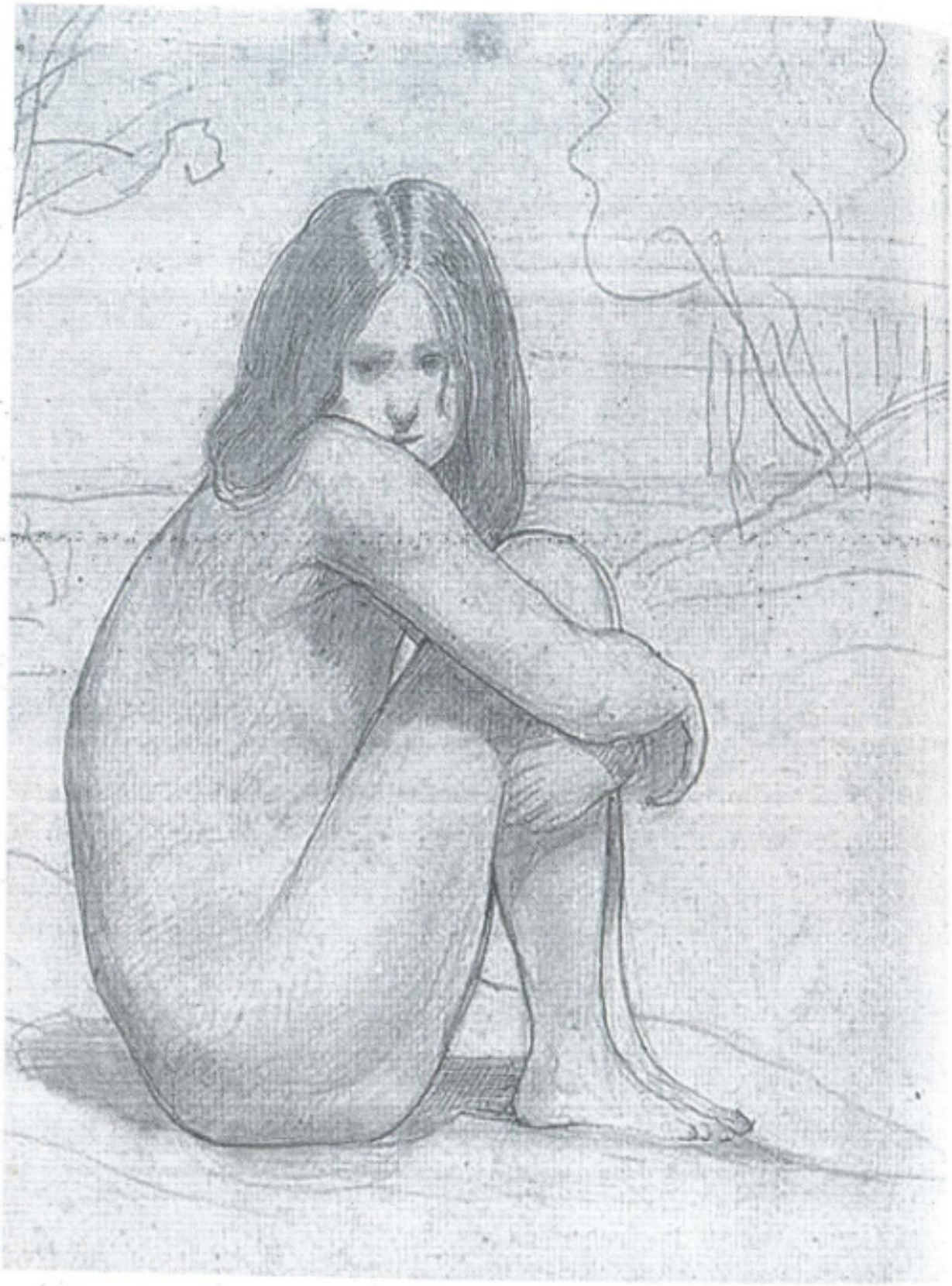
LEONARDO DA VINCI, *CABEZA DE MUJER*.
Museo de Louvre, París.

Pieter Bruegel, *Primavera*.
Museo Albertina, Viena.

MIGUEL ÁNGEL, *ESTUDIOS PARA LA SIBILA LÍBICA*.
Cortesía del Museo Metropolitano de Arte.

Tiziano, *Estudios de árboles.*
Cortesía del Museo Metropolitano de Arte.

Rubens, *Estudio de un paisaje con vacas.*
Museo Británico, Londres.



COROT, *DESNUDO SENTADA*.
Museo de Louvre, París.

Watteau, *Estudio de torso femenino.*
Museo de Louvre, París.

MILLET, *LAS PASTORAS*.

Cortesía del Museo Metropolitano de Arte, colección de H. O. Havemeyer.

Degas, *Tres bailarinas desnudas.*
Colección de Marcel Bing, París.

Sección 14
Luz y sombra

Un acercamiento a la luz y la sombra. *La sombra no existe*. Esto, claro, no es literalmente cierto, pero si bien es cierto que en ocasiones es recomendable pensar en la sombra como algo positivo, con un poder positivo, para ti, en esta etapa, es mejor considerar a la sombra como lo que en verdad es: simplemente la ausencia de luz. Incluso la expresión "proyectar una sombra" quiere decir que algo bloquea la luz de otra cosa y a ese espacio donde la luz no pasa le *llamamos* sombra.

Al dibujar la parte que recibe menos luz no debes estar consciente de la sombra, sino solamente de la forma y de sus superficies. Como esto ha quedado claro, ahora revisaremos algunos hechos sobre la luz y la sombra. Pretendo tomar de estos datos únicamente los puntos que pueden servir para dar al dibujo una expresión más convincente de tu comprensión de la forma. Existen diversos libros que estudian de manera profunda –más de lo que pretendemos en este libro– la física de la luz, pero si decides adentrarte en el tema de manera muy científica y detallada podrías correr el riesgo de confundir un tanto nuestro objetivo. Nos interesa, en primer lugar, la forma de las cosas, no la forma de la luz o la sombra.

Rectificación en nombre de la forma. La luz y la sombra pueden ser de gran utilidad para ayudarte a ver y entender a la forma. Resultaría difícil distinguir una pelota de un disco al otro lado de una habitación si no fuera por la manera diferente en que la luz cae sobre ambos objetos. Los pliegues en un cadena montañosa lejana se distinguen con mayor claridad cuando aparecen las sombras. Cuando dibujas a un hombre gordo, verás como la luz y las sombras que caen sobre su figura producen formas descriptivas del modelo.

Programa 14

	A	B	C	D	E
Media hora	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)
Una hora*	Ej. 32: El estudio sostenido, desnudo (un estudio compuesto de tres dibujos)				Ej. 16 y 31: Estudio de ángulo recto (uno)
Cuarto de hora	Descanso	Descanso	Descanso	Descanso	Descanso
Cuarto de hora	Ej. 2: Expresión (15 dibujos)	Ej. 2: Expresión (15 dibujos)	Ej. 2: Expresión (15 dibujos)	Ej. 2: Expresión (15 dibujos)	Ej. 2: Expresión (15 dibujos)
Una hora*	Ej. 32: El estudio sostenido, vestido (un estudio compuesto de dos+ o tres dibujos)				Ej. 19 y 31: La cabeza en lápiz (un dibujo)
Recuerda la composición diaria (Ej. 14 o 30) TODOS LOS DÍAS.					

* De aquí en adelante puedes sustituir ocasionalmente los ejercicios 8-12, 18, 20 o 23 por el ejercicio 2, según te convenga.

+En ocasiones se puede omitir el dibujo de contorno.

Se debe usar la misma pose para el estudio sostenido, desnudo y vestido.

También es cierto, sin embargo, que las sombras pueden producir una representación errónea de la forma sobre la que caen y, en ese caso, es preciso corregirlas o modificarlas con base en los hechos que conoces sobre las sombras. Cuando enfrentes el dilema entre representar la sombra o la forma de manera fiel, debes elegir sin lugar a dudas ignorar la sombra y dibujar la forma. En una ocasión uno de mis estudiantes comentó que yo hago ver a la luz y a la sombra como las malas de la película que, con su malicia, ocultan la verdad de nuestra vista. Las sombras pueden resultar de gran utilidad pero debes hacer de la integridad de la forma tu prioridad.

Imagina que un naipe obstaculiza la luz que cae sobre un huevo y proyecta una sombra sobre el mismo. Puede ocurrir que una línea de dicha sombra sea perfectamente recta. Si incluyes esa línea recta en tu dibujo, dará la impresión de que el huevo es un objeto plano, no redondo. En ese caso puedes elegir modificar la línea de la sombra para que siga el contorno del huevo. Lo mismo ocurre con muchas sombras que, al proyectarse sobre la figura humana, tienden a destruir la forma en la que existen.

En otras ocasiones la luz destruye el sentido de posición de alguna parte del cuerpo. Por ejemplo, observa la parte posterior de un modelo que ha dado un paso adelante con su pie izquierdo, por lo que su rodilla izquierda está flexionada y la pierna derecha recta. La pantorrilla de la pierna izquierda, que está flexionada, recibe más luz que la de la pierna derecha, más cercana a ti. Este es momento de recordar el dibujo modelado, en donde empujamos hacia atrás cuando la pierna se aleja de nosotros. Al empujar, puesto que tenías el lápiz en la mano, oscurecías la parte que se alejaba. Utiliza algo de ese conocimiento y haz la pierna flexionada un poco más oscura. De igual manera, al hacer una vista frontal de la cabeza, una oreja podría recibir más luz que la frente debido a su ángulo o a su silueta. Será preciso oscurecer un poco esa oreja en el dibujo.

Si concibes la forma completa como una especie de cilindro, toda la parte iluminada se encuentra más cerca de la luz que cualquiera otra parte del lado oscuro. Debido a eso, las sombras del lado iluminado en ocasiones se deben hacer más claras, así como las luces del lado oscuro deben hacerse más oscuras. Siempre es necesario recordar por completo la manera en que cobraste consciencia de esto al construir la forma desde su centro hacia afuera (Ejercicio 6).

Una luz reflejada se ve, por lo general, más brillante de lo que es en realidad, pues la observas en contraste inmediato con una sombra oscura. Si la dibujas tan brillante como luce, tenderá a acercar parte de la forma que en realidad se está alejando. Por lo tanto, con frecuencia es mejor oscurecer.

El metal, así como cualquier superficie dura y pulida, ofrecerá seguramente un reflejo fuerte y aislado. Para el ojo puede parecer que este reflejo no existe en

absoluto sobre la superficie, no de la misma manera que el haz de luz de un reflector existe en el reflector. Si dibujas ese reflejo tan brillante como luce, producirás un efecto de separar esa parte del resto de la superficie, rompiendo así la continuidad de la forma. Es sorprendente que aun al dibujar el reflejo mucho menos intenso de lo que es en realidad, este sigue luciendo con el brillo suficiente.

Cuando un paisaje recibe mucha luz del sol, no es recomendable dibujar las sombras tan oscuras como parecen. Esta oscuridad aparente, se debe en parte a que el ojo está cegado por la fuerza de la luz. Bajo ninguna circunstancia se debe hacer que una sombra luzca tan oscura que parezca crear un hoyo en la superficie de algo que no tiene hoyos.

En una pieza de tela la diferencia en la cantidad de luz que reciben la parte superior y la base es prácticamente nada. De hecho, en la tela blanca, puede ocurrir que la base luzca más brillante si está rodeada por una sombra o inclinada de manera tal que reciba luz. Sabemos, sin embargo, que la base está más lejana y que el dibujo debe ser tan claro que nadie tenga la menor duda de cuál es la base. Por lo tanto, recurres a tu conocimiento de la forma y empujas la base hacia abajo con un gris ligero.

La forma es la primera verdad. Tu dibujo debe incluir los hechos que sabes que son ciertos más que lo que ves. Eso que ves, la impresión que algo produce en el ojo, se resolverá por sí mismo (con frecuencia es demasiado insistente). No te será posible representar una visión sin un conocimiento de los hechos que la sustentan. *Dibuja seis horas, como se indica en los Programas 14 A y 14 B.*

Luz en un cubo. Sobre la mesa está colocada una caja. La única fuente de luz proviene del lado izquierdo de la caja, en oposición directa y ligeramente superior a la mitad de la caja. Conforme los rayos de luz recorren la caja, iluminan el costado izquierdo y la parte superior de manera más o menos uniforme, haciéndolos brillar de manera similar, mientras que el frente de la caja está oscuro o en sombras.

A lo largo de los bordes de la caja, donde se unen la luz y la sombra, la sombra parecerá más oscura pues es en esos bordes donde el contraste es mayor. En dicho borde se presenta contraste no solamente de luz y oscuridad, sino también de movimiento. Aunque no lo percibas, o no se supone que deba percibirse, acentúas la línea que indica este cambio de dirección, con el propósito de crear la sensación de forma que sabes que existe. Si la luz cae de igual manera en el lado izquierdo y en la parte superior de la caja (mueve la caja hasta que eso ocurra), notarás que el borde entre ambos es más claro que los lados, y su brillo realza el cambio de movimiento entre ellos. *Dibuja tres horas, como se indica en el Programa 14 C.*

Luz en una esfera. Ahora en lugar de la caja vemos una bola sobre la mesa, pero la luz se encuentra en la misma posición relativa, cayendo desde la izquierda

a medio camino entre el frente y la parte trasera. Si recuerdas cómo la luz iluminaba la caja, esperarías que la bola reciba la mayor parte de la luz a la mitad del lado izquierdo. Sin embargo, el punto que aparece más iluminado se encontrará a medio camino entre ese punto al costado y el punto más cercano a ti. De igual manera, se puede esperar que la parte más oscura quede a mano derecha a medio camino entre el frente y la parte de atrás, sin embargo, en realidad la parte más oscura queda en algún punto más cercano a ti.

Describir este fenómeno es bastante simple, pero se debe hacer el esfuerzo de entender *por qué*. El cubo y la esfera son completamente diferentes. En el cubo encontramos cambios de dirección agudos y abruptos, mientras que en la esfera el cambio de dirección es constante y sin interrupciones. En el cubo parecieran existir líneas, aunque en realidad no las hay (las líneas aparentes son simplemente el lugar donde dos planos se unen). Utilizamos las líneas para indicar este cambio abrupto y el sombreado para enfatizarlas, se podría decir que para exagerarlas, puesto que la luz cae de tal manera en el cubo que exagera este cambio. (Solamente el ojo experto notará que tus exageraciones son en realidad correctas.)

Al mirar a la esfera descubrimos que no existe ninguna línea en ella, si bien dibujamos un contorno en cualquier parte de la esfera, tal como podríamos dibujar un contorno en cualquier parte de la figura. Puesto que el movimiento no es agudo, el cambio de dirección no parece cortado por líneas aparentes. Por lo tanto la nota más oscura no quedará justo al lado de la nota más clara. Así como existe un movimiento gradual por la superficie de la esfera, existe un cambio gradual de claro a oscuro. Si bien, existe el contraste donde se unen la luz y la sombra, este también es gradual. En realidad en la esfera, al contrario del cubo, el área más oscura y la más clara nunca se encuentran. *Dibuja tres horas, como se indica en el Programa 14 D.*

La proyección de sombras. Puesto que la caja se interpone entre la luz y la mesa, sobre esta se proyecta una sombra con la forma de la caja. Mientras más cerca se encuentre la luz, más larga será la sombra proyectada porque la caja bloquea más luz a la mesa. El tamaño de la luz en relación con el de la caja también tendrá un efecto. Si la luz fuese mucho más grande y se colocara cerca de la caja, los rayos de luz alrededor de la caja lograrían iluminar la sombra proyectada y la eliminarían en buena medida. Si la luz fuese bastante pequeña y se colocara bastante cerca, ninguno de sus rayos lograrían pasar alrededor de la caja. Si se baja la fuente de luz, la sombra se tornará más larga, por eso las sombras por la tarde son más largas que las del medio día.

En el caso de la bola, la sombra proyectada siguen exactamente el mismo principio que con la caja, pero en este caso más luz logra pasar. En teoría la bola

hace contacto con la mesa solamente en un punto, por tanto la luz puede pasar también debajo de algunas de sus superficies inferiores. La luz, al chocar con la mesa, se ve reflejada de vuelta a la superficie curva de la bola, lo que origina que esas partes de la bola se vean más iluminadas que otras que se encuentran más cercanas a la fuente de luz. La fuerza de esta luz reflejada depende del color de la bola y de la mesa. Si la mesa es de color blanco la luz se reflejará con fuerza. *Dibuja tres horas, como se indica en el Programa 14 E.*

Sección 15
Un acercamiento al estudio de la anatomía

La base del movimiento. La figura humana está hecha para moverse, por ello el mejor enfoque para estudiar la anatomía es relacionar de manera constante la posibilidad del movimiento con la anatomía de la figura. Las formas del cuerpo en movimiento son diferentes por completo del cuerpo en reposo. Y es la expresión la que otorga a todo su forma. Los huesos y músculos han sido modelados por el movimiento, a través de los siglos, y dichas formas no son estáticas. Si la anatomía fuese ilógica sería terriblemente complicada, pero esta base del movimiento la vuelve lógica. Esencialmente, lo que necesitas conocer es el movimiento de la figura y sus limitaciones (hasta dónde se puede mover).

Los libros de anatomía no aclaran de manera suficiente que los músculo y huesos están cubiertos de grasa y piel y que la figura desnuda es la unidad de esos huesos, músculos, grasa y piel. Existen momentos en que dichos músculos se unen entre sí en su movimiento, o falta de movimiento, bajo la cubierta de esta grasa y piel para crear una unidad de forma casi abstracta. Es decir, no piensas en los músculos o huesos por separado, sino como un todo. Se convierte en algo nuevo, en sí mismo, y a la larga debe ser considerado como eso nuevo.

Un medio para un fin. La anatomía, en manos del artista, es simplemente otro instrumento para replicar la figura de modo claro y articulado. No debe ser considerada como un fin en sí misma, sino como un medio para lograr ese fin. Es muy posible que un estudiante adquiera el suficiente conocimiento de la anatomía

Programa 15

	A	B	C	D	E
Media hora	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)
Una hora	Ej. 32: El estudio sostenido, desnudo (un estudio compuesto de tres dibujos)				Ej. 33: Estudio de los huesos* (un dibujo)
Cuarto de hora	Descanso	Descanso	Descanso	Descanso	Descanso
Cuarto de hora	Ej. 2: Expresión (15 dibujos)	Ej. 2: Expresión (15 dibujos)	Ej. 2: Expresión (15 dibujos)	Ej. 2: Expresión (15 dibujos)	Ej. 2: Expresión (15 dibujos)
Una hora*	Ej. 32: El estudio sostenido, vestido (un estudio compuesto de tres dibujos)				Ej. 19 y 31: La cabeza en lápiz (un dibujo)
Recuerda la composición diaria (Ej. 14 o 30) TODOS LOS DÍAS.					

* El modelo posa desnudo, como en el estudio sostenido.

a través de su conocimiento de la figura, sin haber tenido que realizar estudios especiales sobre el tema o siquiera haber escuchado el término. Los antiguos griegos sabían poco de anatomía y sus figuras son imprecisas en términos de anatomía, pero también son grandes obras de arte.

El conocimiento de la anatomía puede ser apasionante independientemente del arte, pero los dibujos puramente anatómicos son el equivalente al dibujo que haría de una flor un botánico sin ningún adiestramiento artístico. Son diagramas correctos, pero sin ninguna relevancia en términos del arte. El estudiante que de manera consciente despliega su conocimiento de anatomía en cada oportunidad, se vuelve tan aburrido e inútil como esas personas que presumen sus conocimientos sobre cualquier tema.

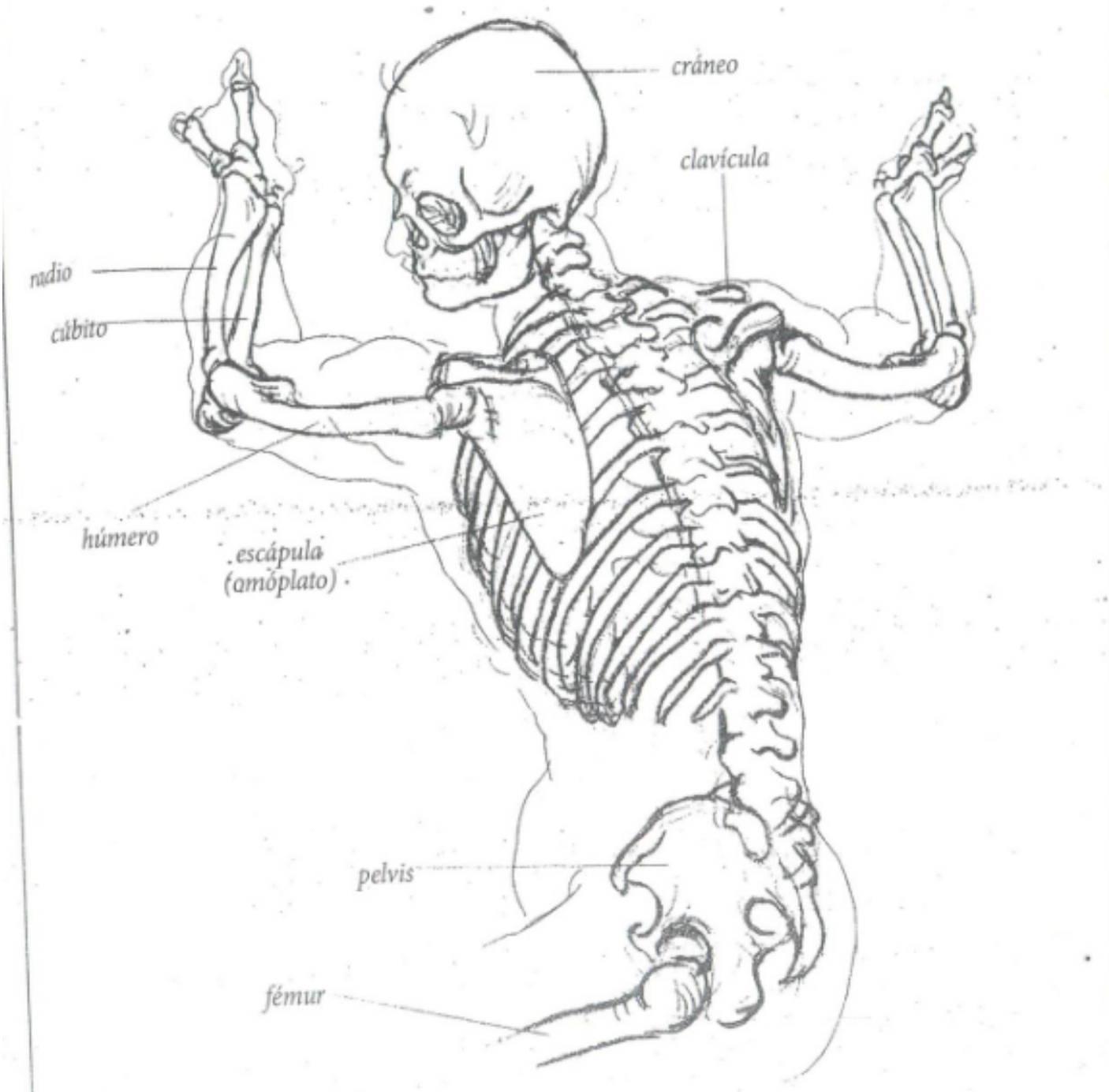
No suelo sugerir a los estudiantes que se concentren en el estudio de la anatomía en un principio, sino que se acerquen al tema de manera ligera y casual, en la misma manera en que harían algunos bocetos durante una conversación telefónica. Piensa menos en la anatomía que en la figura tal y como la conoces y haz que encaje en tu conocimiento aunque este no sea del todo preciso por ahora. Con demasiada frecuencia he visto a los estudiantes desperdiciar energía, desilusionarse y sentirse frustrados porque al principio nada "funciona". Se requiere de muchos dibujos, de un gran esfuerzo, para ver reflejada en tu conocimiento previo de la figura la información de los diagramas de anatomía. Por eso, no vale la pena tomar demasiado en serio el estudio de la anatomía al principio, ni dedicarle mucho tiempo. Pero el estudio debe ser continuo, sólo así la anatomía se volverá comprensible y descubrirás en ti un nuevo interés y mayor facilidad para concentrarte en ello.

Ejercicio 33: Estudio de los huesos

Materiales: Para estos ejercicios requerirás un juego de gráficas de anatomía económicas y prácticas. Para aquellos estudiantes que desean profundizar posteriormente en el estudio de la anatomía, no existen mejores libros sobre el tema que los de George B. Bridgman.

Coloca una hoja limpia de papel cebolla encima del dibujo de contorno (desnudo) que realizaste para el estudio sostenido y coloca una gráfica de esqueleto completo frente a ti. Utiliza un lápiz suave o carboncillo para bocetar los huesos tan bien como te sea posible, siempre intentando encajarlos en el lugar correcto de tu dibujo. Debes dibujar libremente, en el mismo espíritu que un dibujo de expresión, siguiendo el movimiento de la figura y prestando poca atención a la forma correcta

Contorno del dibujo de Miguel Angel que aparece en la página 162, utilizado como base para el estudio de los huesos (página siguiente).


cráneo
clavícula
radio
cúbito
húmero
escápula
(omóplato)
pelvis
fémur

de los huesos individuales. Como guía puedes utilizar la gráfica, el modelo que sigue posando y tu estudio de contorno. Existen partes del cuerpo donde los huesos están más cerca de la superficie y se notan claramente bajo la piel. Estos puntos servirán para colocar los huesos de manera correcta y debes ver que correspondan en el dibujo, el modelo y la gráfica.

Esta parte del estudio no debería tomar más de cincuenta minutos. Utiliza el resto de la hora para afinar los detalles de los huesos siguiendo como guía las gráficas de los huesos individuales. Pero incluso en este punto no debes preocuparte demasiado de lograr las formas exactas de los huesos, excepto claro si afectan a la figura. Estudia su capacidad de movimiento.

Utilización de moldes antiguos. Para los ejercicios de anatomía se pueden utilizar moldes de la figura humana completa si resulta complejo conseguir un modelo. Compra uno al principio y, conforme puedas y necesites, adquiere otros. Si utilizas un molde deberás hacerle, por supuesto, un estudio sostenido, el dibujo de contorno del molde será la base del estudio de anatomía.

Los moldes pueden tener usos diversos. Colócalos en posiciones variadas (inclinados o en ánguló) tanto para los estudios prolongados como para los breves. Dibújalos vestidos, con ropa o papel delgado para envolver. Utilízalos como modelos de personas verdaderas en composiciones propias. Más adelante, cuando comiences a pintar podrás aplicarles diversos tonos de piel y utilizarlos como guía de valores. *Dibuja quince horas, como se indica en el Programa 15.*

Sección 16
La composición extendida

Un acercamiento al estudio de la composición. Si te interesa componer, independientemente de lo que sepas sobre composición, pronto descubrirás que requieres material para poder componer. Por eso mismo, me parece lógico que el primer ejercicio sirva para que intentes adquirir la información necesaria acerca de la actividad humana y su medio ambiente. El método más simple y práctico es realizar una composición todos los días a partir de las experiencias de cada día. Este ejercicio ya lo habías comenzado y, aunque vamos a complementarlo con un estudio más extenso que persigue el mismo objetivo, es algo que deberías seguir practicando sin falta.

No es posible expresarse con un lenguaje caótico. Debes poseer un vocabulario suficientemente extenso de hechos que te permitan la oportunidad de elegir. Si te pidiera que dibujes, a partir de tus observaciones en este momento, a un hombre *sentado* de diez maneras diferentes, me pregunto qué tan similares serían las posturas que realizarías. Sin embargo, una persona puede retorcerse en una silla y cambiar de posición diez veces en pocos minutos, de maneras sorprendentemente disímiles.

Debes conocer también el trasfondo inanimado de las actividades humanas, que ayuda a formar su carácter. Con frecuencia pido a mis estudiantes que dibujen de memoria (sin pretensiones artísticas) las puertas de sus casas. A pesar de que pueden reconocer sus casas y abrir sus puertas, les resulta difícil recordar si sus puertas son lisas, si tienen molduras e incluso de qué lado se halla la perilla. El artista debe realizar un contacto objetivo con toda clase de objetos, y dicho contacto se logra prestando atención a lo que el objeto está realizando.

Programa 16

	A	B	C	D	E
Media hora	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)	Ej. 2: Expresión (25 dibujos)
Una hora	Ej. 32: El estudio sostenido, desnudo (un estudio compuesto de tres dibujos)				Ej. 33: Estudio de los huesos (un dibujo)
Cuarto de hora	Descanso	Descanso	Descanso	Descanso	Descanso
Cuarto de hora	Ej. 2: Expresión (15 dibujos)	Ej. 2: Expresión (15 dibujos)	Ej. 2: Expresión (15 dibujos)	Ej. 2: Expresión (15 dibujos)	Ej. 2: Expresión (15 dibujos)
Una hora	Ej. 32: El estudio sostenido, vestido (un estudio compuesto de tres dibujos)				Ej. 19 y 31: La cabeza en lápiz (un dibujo)
Tarea: Ej. 14 o 30: La composición diaria; Ej. 34: La composición extendida (quince minutos al día durante una semana)					

Durante una de mis charlas sobre composición en la Art Student's League, uno de mis estudiantes, que tenía el típico perfil de estudiante universitario de arte, me pidió que dibujara una composición perfecta. Mi respuesta fue, "¿De qué?" Él respondió, "De nada en especial, sólo un plan para una composición perfecta". Entonces le pregunté, "¿Haciendo qué?" A continuación, procedí a explicarle a él, y al resto del grupo, que probablemente lo más importante que podría decirles es que no existe el plan perfecto para una composición aislada de datos objetivos: idea, suceso, actores, trasfondo. Le recordé al grupo que en todos nuestros ejercicios comenzamos por el impulso objetivo y que, hasta no estar seguros por completo de las personas y las cosas, no pasamos a estudiar teorías.

Una concepto terriblemente erróneo que con frecuencia encuentro en la mente de muchos estudiantes de arte es la idea de que por medio de un plan o diseño preconcebido podrán justificar el movimiento de una figura o composición. Nada más alejado de la verdad. Sólo podrás entenderlo en la medida en que seas capaz de permitirte sentir el movimiento por medio de tu propio sentido del equilibrio. La única manera de concebir ideas o conceptos es por medio de una experiencia práctica donde los sentidos jueguen un papel importante. Si esta parte de tu estudio (simple observación directa) es llevada a cabo de manera exhaustiva y correcta, entonces las llamadas reglas de la composición nunca serán una preocupación.

Se puede decir que el diseño de una pintura (es decir, la composición) es el elemento que garantiza su unidad, y la expresión es el elemento unificador. Sin la consciencia de la expresión no puede existir la comprensión del diseño, ni de su causa.

No se empieza por las reglas de la composición, sino por la expresión que da al diseño. Hacer primero un plan y después llenarlo con actividades es el camino equivocado. Primero debe venir la actividad. Existen murales donde los obreros están cerca de golpearse entre sí con sus picos en vez de golpear la tierra. En esos casos el diseño fue lo primero. El plan debe surgir de la actividad, a partir de lo que ocurre. El patrón crece a partir de una condición real y concreta.

No importa cuán interesante puedan ser las mecánicas de la composición, éstas no llevan a nada. Puedes crear de manera deliberada alguna composición sin falla aparente, pero ¿y qué con eso? Los diagramas carentes de una búsqueda objetiva no tienen sentido, y dicha búsqueda debe estar impregnada por eso que llamamos el impulso creativo, que en todo momento parece estar en busca de apisonar las reglas. Cuando permites que las reglas afecten tu comportamiento, éstas imponen límites. De la misma manera en que ciertas expresiones coloquiales terminan por convertirse en parte del lenguaje, las nuevas formas creadas por el pintor encuentran su lugar en el arte. No puedes esperar a gobernar el impulso creativo. Todo lo que puedes hacer es eliminar los obstáculos y allanar el camino.

Ejercicio 34: La composición extendida

En este ejercicio debes invertir no más de quince minutos o media hora. Sugiero que lo consideres como tarea, trabajando un poco cada día, para completar uno cada semana, independientemente de cuándo se reúna tu grupo. Si eso te resulta imposible, utiliza quince minutos de cada lección y completa una composición por cada programa. Debes trabajar, todo el tiempo, con la memoria, utilizando una pieza grande de papel, lápiz o, posteriormente, cualquier medio de tu elección.

Para comenzar, elige algún lugar que puedas visitar con facilidad durante el día, sin necesidad de hacer un viaje especial, por ejemplo una farmacia. En el primer día debes evitar memorizar detalles puntuales sobre la tienda, o analizarla o tratar de entenderla. Debes, simplemente, observar tu reacción, tu sentimiento ante el lugar. Al entrar a la farmacia puedes observar que tiene una atmósfera diferente a una tienda de abarrotes u otro tipo de tienda. Debe haber algo, alguna combinación de elementos, que crea dicha impresión. Estos elementos pueden ser diferentes para cada persona y no resulta sencillo que sepas cuáles son. Es preciso que evites sacar una conclusión precipitada.

El primer día registra tus impresiones, tal y como lo haces para la composición diaria. Descubrirás que, si bien has logrado obtener una impresión general, tu dibujo sería débil en detalles y en la conexión precisa de elementos. Al día siguiente, conociendo esa debilidad, regresas sabiendo qué buscar. No intentes estudiar demasiados detalles, quizá baste con tres. Por ejemplo, en una visita a la farmacia puedes observar el contorno preciso de uno de los mostradores, el de una máquina expendedora y de alguno de los letreros. Descubre la expresión de cada elemento y a partir de ese contacto estarás mejor posibilitado para reconstruir su apariencia.

Después de haber hecho esto por cierto tiempo, descubrirás por tu propia experiencia que lo primero que debes observar son los elementos de mayor tamaño, debes lidiar con la forma y proporciones del interior por completo, la disposición y proporción de los diversos mostradores, la relación entre la entrada y los mostradores, el sistema de cajas. El lugar fue diseñado de cierto modo para *ser usado*. La persona que entra y adquiere lo que necesita y paga en la caja registradora. Quizá los exhibidores que quedan cerca de la caja están pensados para animar a la gente a comprar alguna promoción. La evaluación de todo lo que ocurre en la tienda te hará más observador.

No es necesario, tampoco posible en el presente ejercicio, memorizar la apariencia de alguna persona en particular para incluirla en la composición. Si ya has decidido sobre la postura o expresión de cierta persona, estudia los detalles de alguna otra que veas en otro lugar. Si decides utilizar la vista trasera de un

hombre que está comprando cigarrillos, puedes estudiar otros hombres de pie en alguna estación de trenes, en la calle o cualquier otro lugar para registrar detalles puntuales sobre, por ejemplo, el cuello de la camisa y de la chaqueta y si ambos son perceptibles, qué tan cerca llegan de las orejas y si sus líneas van hacia abajo o hacia arriba.

Después de trabajar durante dos o tres días notarás que tu papel se ha llenado de tantas líneas que ahora se te dificulta seguir dibujando. Si esto ocurre, coloca encima una hoja de papel cebolla y continúa sobre ella. Intenta conservar el dibujo flexible y plástico hasta el final. Debe conservar siempre algo del aspecto del dibujo de expresión.

Dentro de algunos meses llegará el momento en que desearás introducir en la composición extendida la variación sugerida en el Ejercicio 30 para la composición diaria. Entonces comenzarás con un tema que recordaste o imaginaste, pero ten siempre presente el objetivo de este ejercicio, obtener un conocimiento adecuado de lugares y objetos. Comienza, igual que antes, construyendo la composición rápidamente, dejando de lado los detalles y centrándote sólo en la expresión. Descubrirás, igual que antes que existen muchos hechos que podrías utilizar, pero tu memoria es vaga e inadecuada, esto te indicará qué buscar. Queda en tus manos el deber de ir, cada día, a lugares donde puedas estudiar dichos hechos y detalles, así como de realizar las correcciones y ajustes necesarios en tu dibujo. *Dibuja quince horas, como se indica en el Programa 16.*

Colección de Philip Hofer.

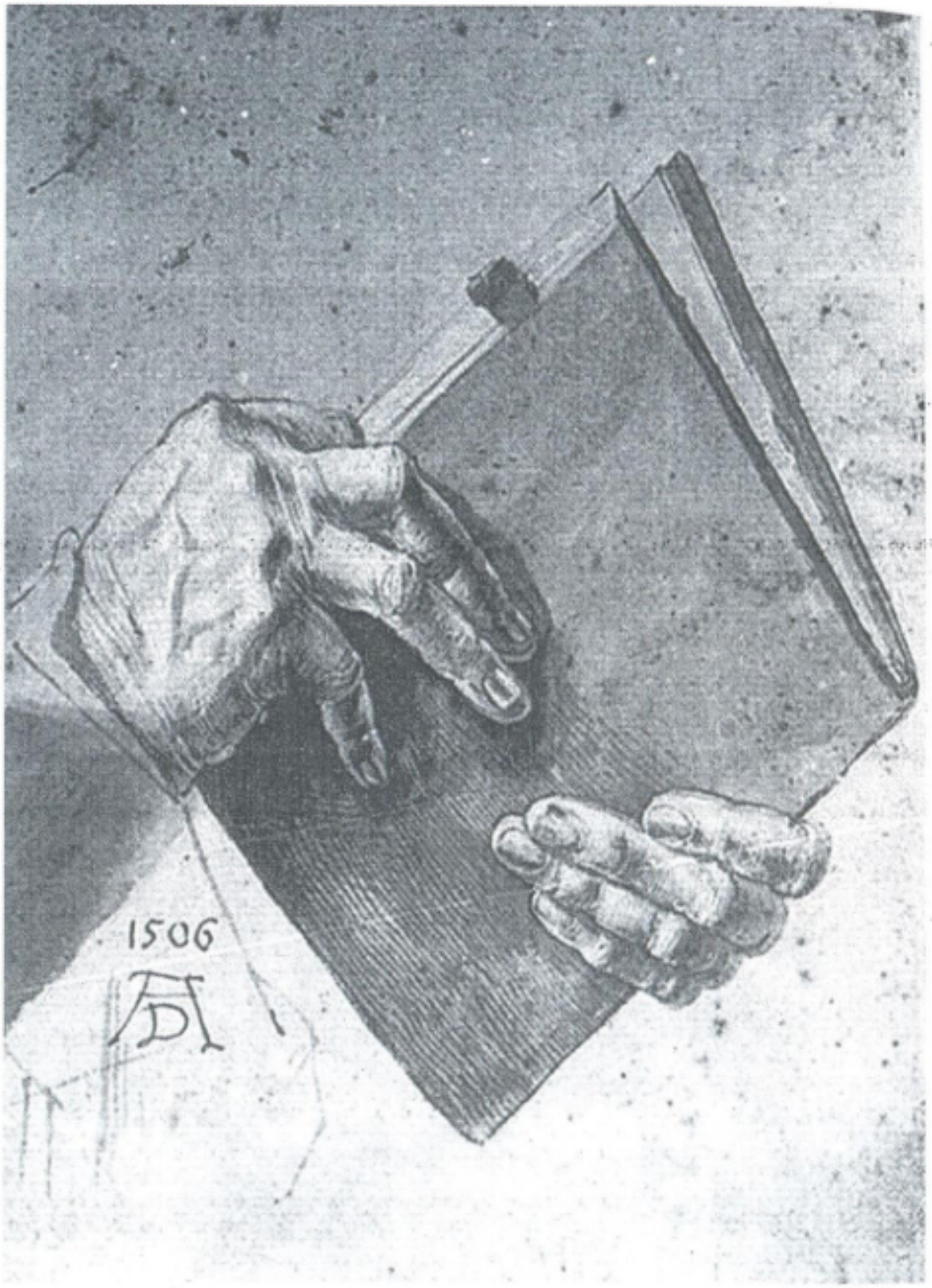
VERONESE, *CRISTO MUERTO.*
La composición extendida debe comenzar con la expresión

Cortesía del Museo de Bellas Artes, Boston.

Museo Bonnat, Bayonne, Francia.

Rubens, *La visitación*.
Y la "vida" no se pierde en el resultado final.

Catedral de Amberes.



DURERO, *ESTUDIO DE MANOS*.
Colección Hausman, Breslau.
Comparar con el ejercicio 35.

Sección 17
Ejercicios en lápiz de carboncillo en blanco y negro

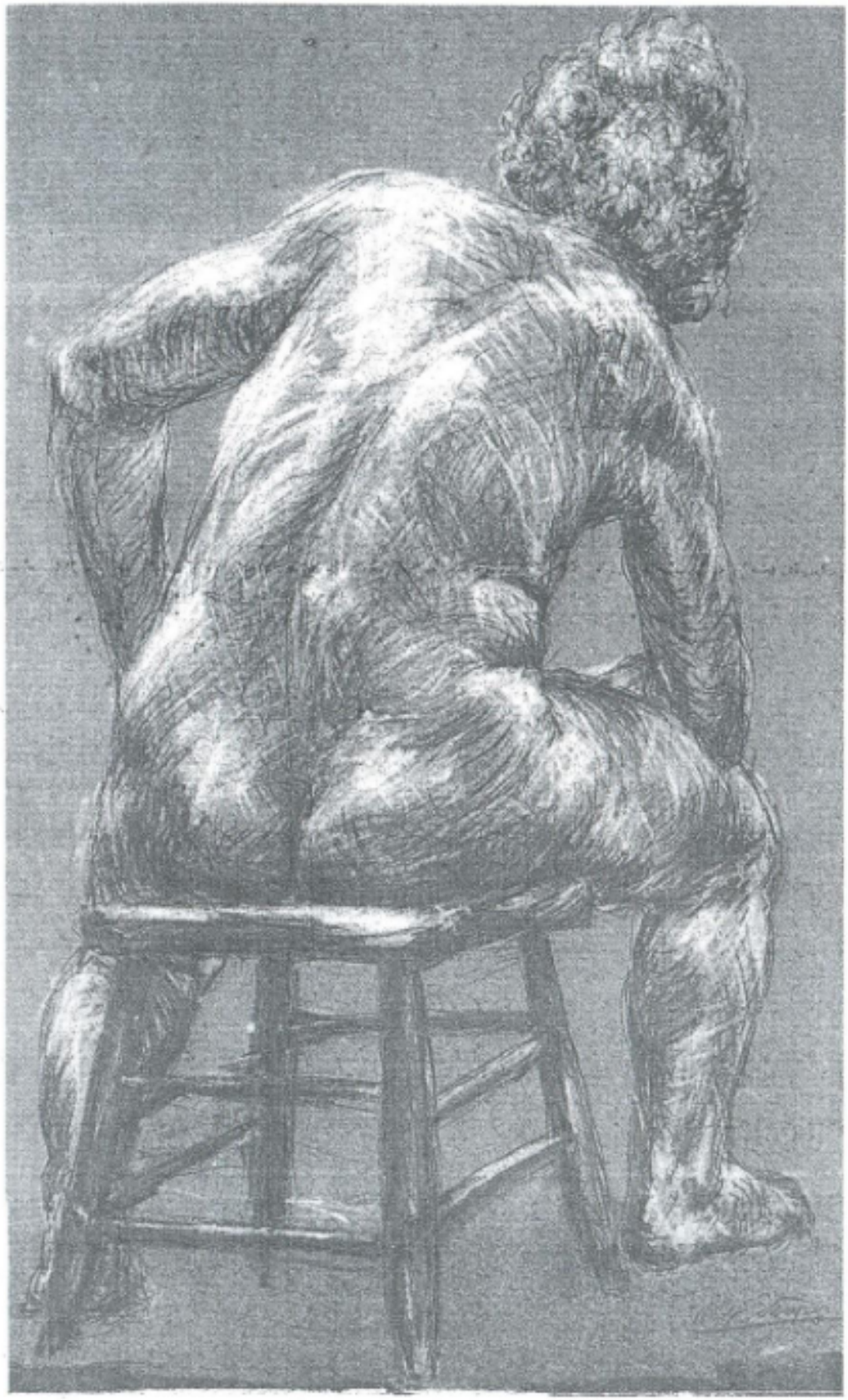
Ejercicio 35: El estudio sostenido en carboncillo

Materiales: Además del papel manila y cebolla, necesitarás un lápiz HB para trazar el contorno y una hoja de papel de grano rugoso, gris, como papel de manualidades o papel para pastel o carboncillo barato. La hoja puede ser de 40 x 50 cm o mayor, de 45 x 60 cm. Para modelar utiliza uno de las siguientes (uno blanco y uno negro) o todos: lápiz conté mediano negro; lápiz conté mediano blanco; lápiz de carbón Wolfe, mediano o suave; lápiz conté mediano blanco; una pieza de gis blanco para pizarra. Posteriormente podrás reemplazar el papel gris por papel manila o de otros colores.

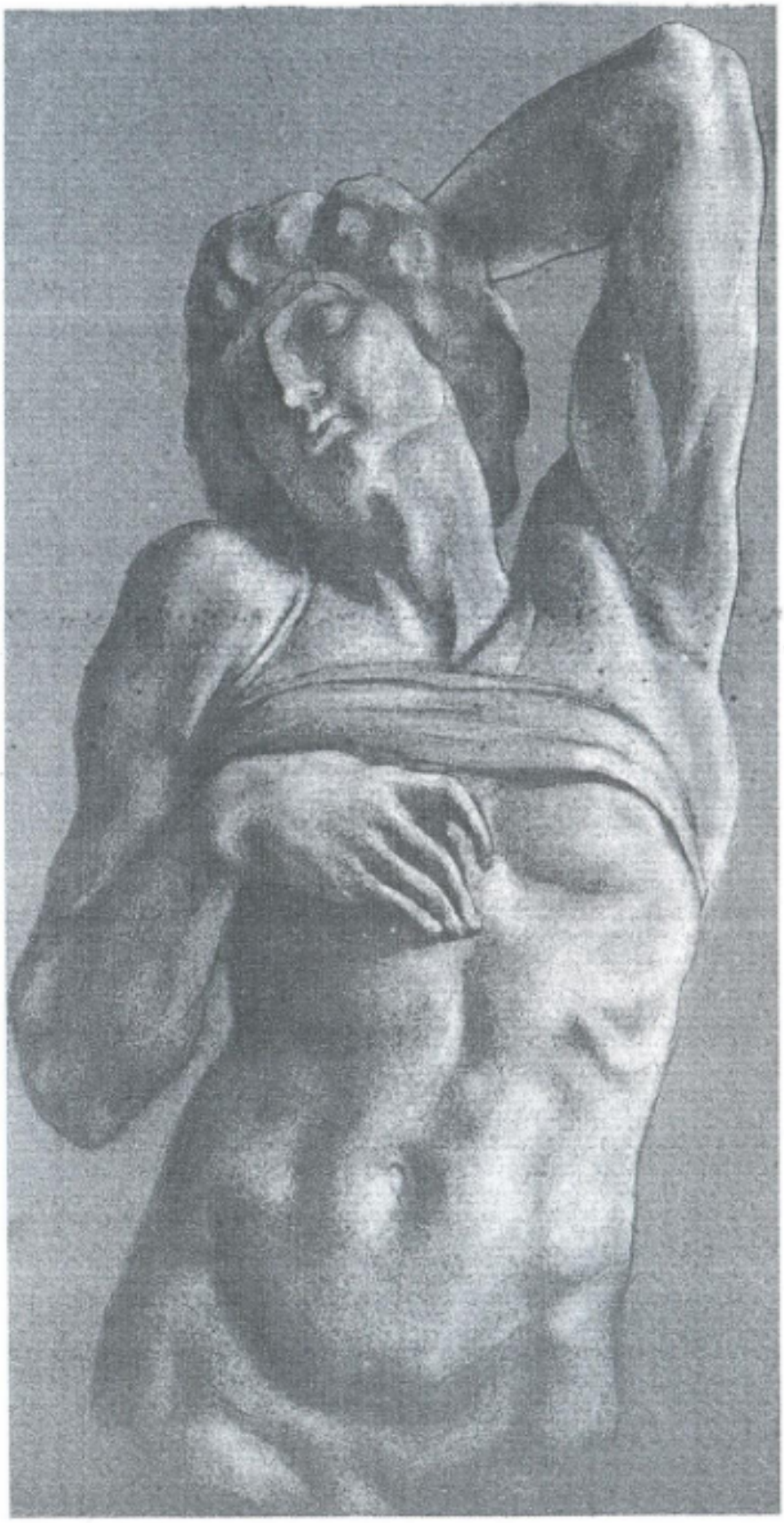
Los dos primeros pasos de este estudio son idénticos a los del estudio sostenido en lápiz (Ejercicio 32): un estudio extendido a lápiz en papel manila y un estudio de contorno hecho sobre papel cebolla. Después será necesario transferir el estudio de contorno al papel gris. Esto lo puedes hacer oscureciendo el espacio alrededor de las líneas en la parte posterior del estudio de contorno con el lápiz de carbón Wolfe. (No debes utilizar lápiz de grafito para este propósito pues repelería el carbón que requerirás más adelante para modelar.) Ahora coloca el dibujo de contorno con la cara hacia arriba encima del papel gris y repasa los contornos con el lápiz HB presionando lo suficiente para que las líneas aparezcan en el papel gris, pero no demasiado o dejarás surcos.

Programa 17

	A	B	C	D	E
Media hora	Ej. 36: Expresión en blanco y negro (25 dibujos)	Ej. 36: Expresión en blanco y negro (25 dibujos)	Ej. 36: Expresión en blanco y negro (25 dibujos)	Ej. 36: Expresión en blanco y negro (25 dibujos)	Ej. 36: Expresión en blanco y negro (25 dibujos)
Una hora	Ej. 35: El estudio sostenido, en carboncillo, desnudo (un estudio compuesto de tres dibujos)				Ej. 33: Estudio de los huesos (un dibujo)
Cuarto de hora	Descanso	Descanso	Descanso	Descanso	Descanso
Cuarto de hora	Ej. 36: Expresión en blanco y negro (15 dibujos)	Ej. 36: Expresión en blanco y negro (15 dibujos)	Ej. 36: Expresión en blanco y negro (15 dibujos)	Ej. 36: Expresión en blanco y negro (15 dibujos)	Ej. 36: Expresión en blanco y negro (15 dibujos)
Una hora	Ej. 35: El estudio sostenido, en carboncillo, vestido (un estudio compuesto de tres dibujos)				Ej. 19 y 35: La cabeza en carboncillo (un dibujo)
Tarea: Ej. 14 o 30: La composición diaria; Ej. 34: La composición extendida (quince minutos al día durante una semana); Ej. 37: Tela en blanco y negro (opcional).					



Dibujo de la composición sostenida en carboncillo, realizado por un estudiante.

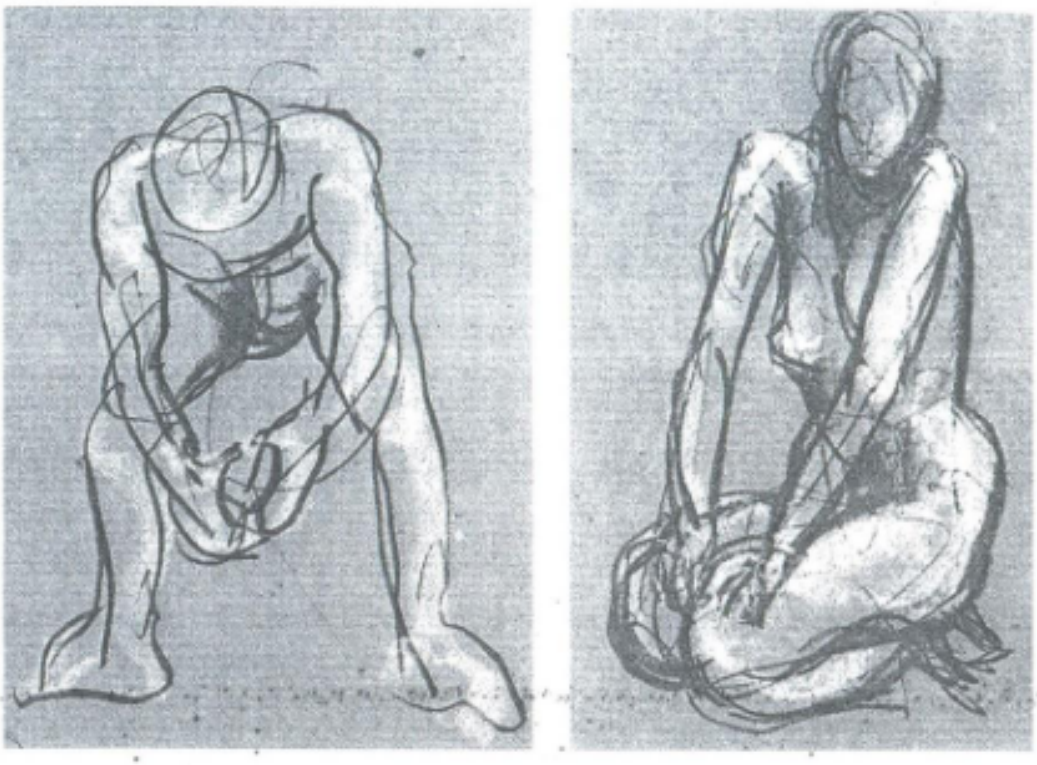


Dibujo de la composición sostenida en carboncillo, realizado por un estudiante.

Dibujos de expresión, realizados por estudiantes.

Al hacer esta calca corres el riesgo de que se vuelva mecánico, pues al deslizar el lápiz sobre las líneas, se pierde consciencia de lo que significan. Para evitar este aspecto mecánico, de tipo diagrama, intenta recuperar el sentimiento al hacer el estudio original de contorno, moviendo el lápiz de la misma manera sensible, inquisitiva. Incluso cuando calcas no es posible que hagas una línea rápida de manera lenta, ni una línea lenta de manera rápida. La experiencia debe ser simultánea al dibujo. Cuando hayas terminado de calcar, verás que tienes un contorno limpio en el papel gris, cuya líneas son de lápiz de carbón. Puedes suavizarlas con una goma maleable, de manera que sea necesario volver a estudiarlas cuando construyas el dibujo.

En mi experiencia, algunos estudiantes se acomodan mejor cuando comienzan a modelar con el carboncillo negro o con lápiz, pero otros con el blanco. En un principio no tiene importancia cuál elijas. Asumiremos que eliges el negro. Debes modelar de la misma manera que lo hiciste frente al modelo, salvo que en esta ocasión solo lo harás con las partes oscuras. Recuerda que no debes tratar esas áreas como sombra, sino como forma que se mueve en el espacio. Ahora cambia al carboncillo blanco y modela las partes iluminadas, sintiendo lo que hacen y no lo que la luz hace. Elimina cualquier sombra proyectada.



Dibujos de expresión, realizados por estudiantes.

No debes eliminar el contorno, como hiciste en el estudio con lápiz, una vez que termines. Por lo tanto será necesario relacionar continuamente el contorno en el papel con el trabajo de modelado, eso modificará el contorno original. En ocasiones notarás que lo empujas y en otras que debes borrar alguna sección. Es decir, en cierto modo estarás modelando el contorno. Todo lo anterior se debe hacer sintiendo el contacto físico con el modelo.

Alguno estudiantes, en ocasiones, se muestran tímidos con el color gris del papel, dejándolo como un tono intermedio entre lo oscuro y lo iluminado. Si esto ocurre, significa que el estudiante no ha entendido por completo el sentido de las instrucciones, que no ha vinculado este ejercicio con la experiencia del dibujo modelado. A medida que la forma se acerca hacia ti, debes presionar menos fuerte con el carboncillo negro hasta que, finalmente, lo levantas. Cuando la forma se aleja, presionas menos fuerte con el carboncillo blanco hasta que, finalmente, lo levantas. En donde ambas partes se unen, puede ser que el papel gris se note, pero no se creará la sensación de que omitiste el contacto con la forma en ese punto. No debes pensar en el dibujo, sino en el modelo.

Conforme sigues repasando las formas, intentando aclararlas, cambiarás constantemente de carboncillo. El blanco y el negro se relacionarán, o quizá uno invada el área del otro. No debes preocuparte por trabajar de más el dibujo.

Dibujo de expresión, realizado por un estudiante.

Ejercicio 36: Expresión en blanco y negro

Materiales: Utiliza lápiz de carboncillo Conté blanco y negro (o carboncillo y gis blanco) y un pieza pequeña de papel gris, de unos 25 x 40 cm (o papel manila café, con suficiente grano). Conforme avances, utiliza papel de tantos colores como puedas. (Se puede conseguir cartulina a muy bajo precio).

Este es el gemelo de nuestro primer ejercicio de expresión, aunque lo vestiremos de manera diferente. Debes repasar lo primero que dijimos sobre la expresión, en las secciones 1 y 2, y relacionarlo con este nuevo ejercicio bajo la luz de tu conocimiento presente.

El modelo posa un minuto o menos y lo dibujas de manera simple con el carboncillo negro, contactando con el impulso de la expresión. Mantén el carboncillo en el papel y muévelo libremente de arriba hacia abajo y a los lados. Cambia al carboncillo blanco y haz lo mismo. Cuando tengas algo de practica invierte el orden: comienza con el blanco y cambia al negro.

Al utilizar el lápiz de carboncillo blanco y puesto que algunas partes del cuerpo son más claras que otras, tenderás (comprensiblemente) a resaltarlas aunque estés trabajando de manera poco elaborada. Pero no debe haber un intento consciente para aislar los pedazos blancos de los negros, incluso si, como ocurre con frecuencia, existen sombras grandes que separen por completo las áreas. No es un ejercicio de luz y sombra. Persiste en sentir la unidad del cuerpo a través del intento por seguir la expresión. Quizá esto suene contradictorio, pero no lo es. Intentas concebir la expresión completa, el movimiento, pero al utilizar dos colores, naturalmente te ves influenciado por la luz y la sombra.

Ejercicio 37: Tela en blanco y negro

Utiliza los mismos materiales del Ejercicio 35 para un estudio extendido de tela en papel gris, utilizando la luz y la sombra, pero sin dejar de sentir la forma. Dedica al estudio tanto tiempo como te sea posible aparte de tu trabajo regular en los siguientes tres programas. *Dibuja quince horas, como se indica en el Programa 17.*

FRAGONARD, *EL BESO DE MANO.*

Sección 18
Estudios de estructura

Ejercicio 38: Estudios de expresión de anatomía

Se trata de ejercicios de expresión de un minuto siguiendo las instrucciones del Ejercicio 2, pero con un nuevo elemento. Al trabajar, además de tu intención de dibujar la figura completa, incluye algún sentido de movimiento de los huesos dentro de la figura. Registra de manera libre la expresión de la columna, la forma genérica de canasta de las costillas, la concavidad de la pelvis, la bola del cráneo, la cuña del pie. Permite que los huesos y la figura se muevan como uno mismo.

Ejercicio 39: La mano y el brazo

Realiza un dibujo grande de contorno de la mano y el brazo, en quince minutos, que incluya el codo, pero no el hombro. Coloca una pieza de papel cebolla sobre el dibujo y utiliza el resto de la hora estudiando los huesos de la mano y del brazo con ayuda de las gráficas de anatomía. Cuando hayas dibujado los huesos del frente, coloca una hoja nueva de papel cebolla sobre el dibujo de contorno y dibuja la vista trasera de los mismo huesos.

Programa 18

	A	B	C	D	E
Media hora	Ej. 36: Expresión en blanco y negro+ (25 dibujos)	Ej. 36: Expresión en blanco y negro (25 dibujos)	Ej. 36: Expresión en blanco y negro (25 dibujos)	Ej. 36: Expresión en blanco y negro (25 dibujos)	Ej. 36: Expresión en blanco y negro (25 dibujos)
Una hora*	Ej. 35: El estudio sostenido, en carboncillo, desnudo (un estudio compuesto de tres dibujos)				Ej. 19 y 35: La cabeza en carboncillo (un dibujo)
Cuarto de hora	Descanso	Descanso	Descanso	Descanso	Descanso
Cuarto de hora	Ej. 38: Estudios de expresión de anatomía (15 dibujos)	Ej. 38: Estudios de expresión de anatomía (15 dibujos)	Ej. 38: Estudios de expresión de anatomía (15 dibujos)	Ej. 38: Estudios de expresión de anatomía (15 dibujos)	Ej. 38: Estudios de expresión de anatomía (15 dibujos)
Una hora*	Ej. 39: La mano y el brazo (2 dibujos)	Ej. 40: La cintura escapular (2 dibujos)	Ej. 41: La pierna y la rodilla (2 dibujos)	Ej. 42: El pie (2 dibujos)	Ej. 43: El ojo Ej. 44: La oreja (4 dibujos)
Tarea: Ej. 14 o 30: La composición diaria; Ej. 34: La composición extendida (quince minutos al día durante una semana); Ej. 37: Tela en blanco y negro, *continuación* (opcional).					

* Utiliza la misma pose de desnudo en todos los ejercicios.

\+ Realiza estudios de expresión de las manos

Incluye la sensación del movimiento de los huesos dentro de la figura.

Cuando la mano gira, el codo y el hueso del lado del dedo meñique no se mueven y hacen la función de un eje para el giro, mientras que el pulgar hace un semi círculo. Al completar el giro, la posición de la mano cambió en su ancho. Para comprobarlo, coloca tu mano y antebrazo sobre la mesa con la palma hacia arriba. Ahora gira la palma hacia abajo intentando mover el brazo lo menos posible. Como habrás notado, el dedo meñique permanece casi en la misma posición, mientras que el pulgar cambió su posición en el doble del ancho de la mano.

Cuando se sostiene la mano derecha, con la palma hacia abajo, la parte superior del brazo parece sobreponerse a la mano, mientras que la parte inferior de la mano se sobrepone al brazo. Los huesos de la muñeca hacia los nudillos varían en extensión, siendo el del dedo medio el más largo. Por lo tanto, al cerrar el puño el nudillo del dedo medio queda más elevado. *Dibuja tres horas, como se indica en el Programa 18 A.*

Ejercicio 40: La cintura escapular

Realiza un estudio de contorno grande de la parte trasera de la figura, desde el cuello hasta la cintura. Después haz un estudio de los huesos del hombro.

La cintura escapular está formada por la clavícula en el frente, y la escápula u omóplato en la parte trasera, con su apófisis, que es casi un hueso independiente. Estos huesos debes considerarlos siempre unidos, puesto que se mueven juntos. La clavícula es bastante simple, se conecta con el esternón (parte anterior del pecho) en la base del cuello, y se extiende hasta el brazo. El omóplato tiene la forma aproximada de un triángulo, está ligeramente ahuecado encima de las costillas y su costado interno corre paralelo a la columna. El lado externo tiene una cavidad donde se inserta el húmero (el hueso del brazo). La apófisis (lomo) del omóplato es ligeramente saliente y curva y corre a lo largo del omóplato hasta un punto cerca de la clavícula.

Todo esto lo podrás verificar en tus gráficas. Es importante que recuerdes que el movimiento del brazo controla el movimiento del omóplato de la siguiente manera: Cuando se levanta, el húmero empuja hacia arriba a la clavícula y a la apófisis del omóplato, lo que obliga a la parte inferior del omóplato a girar hacia afuera y el costado interno no permanece paralelo a la columna. Pide al modelo que haga diversos movimientos con los brazos para que observes este proceso.

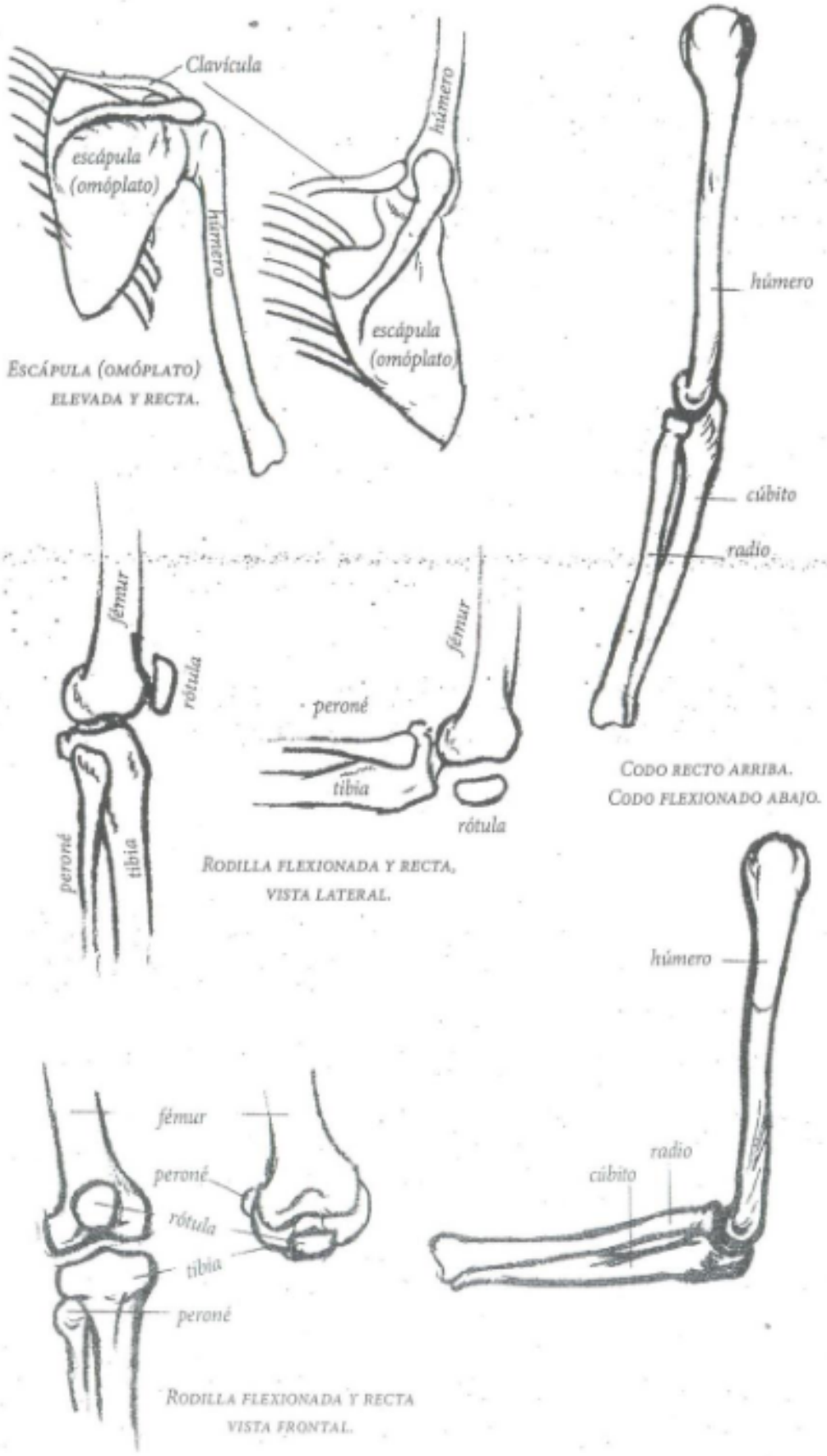
El término "cintura escapular" se deriva de que la clavícula, al frente, y las apófisis de ambos omóplatos forman un "cinturón" de forma más o menos elíptica, que comprende los hombros. Esto lo podrás observar con mayor detalle si te puedes colocar por arriba del modelo y miras desde arriba de su cabeza. El cuello surge desde el centro de esta elipse. *Dibuja tres horas, como se indica en el Programa 18 B.*

Ejercicio 41: La pierna y la rodilla

Elabora un dibujo grande de contorno de la pierna, que incluya el tobillo y parte de la cadera. A continuación, haz el estudio de los huesos de la pierna, la pantorrilla y la rodilla.

Muchos estudiantes confunden al principio la cresta del ilion con el inicio de la pierna, porque es muy visible. Lo cierto es que la pierna comienza un poco más abajo, aunque existen ciertos músculos de la pierna que llegan hasta la cresta del hueso pélvico. El hueso de la parte superior de la pierna se inclina hacia adentro desde la pelvis hacia la rodilla. El hueso de la parte superior (fémur) tiene forma de martillo y se incrusta en la cavidad del hueso pélvico.

La pierna y la pantorrilla se conectan en la rodilla, que está formada por las protuberancias del fémur y el hueso grande de la pantorrilla (tibia), además de un hueso independiente (rótula). En una posición normal de pie, la rótula se ubica di-


Clavícula
escápula
(omóplato)
húmero
húmero
escápula
(omóplato)
Escápula (omóplato)
elevada y recta.
húmero
cúbito
radio
fémur
rótula
peroné
tibia
fémur
peroné
tibia
rótula
Codo recto arriba.
Codo flexionado abajo.
Rodilla flexionada y recta,
vista lateral.
húmero
fémur
peroné
rótula
tibia
peroné
radio
cúbito
Rodilla flexionada y recta
vista frontal.

rectamente frente a la protuberancia del fémur. De arriba la sujeta el tendón del músculo frontal principal de la pierna y abajo por un ligamento. El tendón es como una pieza de cuero flexible, mientras que el ligamento es menos flexible. Obviamente, al flexionar la pierna el tendón se estira, pero no el ligamento, así que la rótula debe seguir a la parte inferior de la pierna.

La pierna tiene dos huesos. El más largo (la tibia) está en la cara interna de la pierna, inicia en la parte superior en la rodilla y termina en la parte superior del pie. El más pequeño (el peroné) comienza por debajo de la rodilla y baja hasta la parte inferior del pie. Es por eso que el tobillo parece ser más alto en la cara interna que en la cara externa.

La parte inferior de la pierna no se ubica directamente debajo de la parte superior. Desde el frente podrás observar que se halla hacia afuera, desde el costado verás que se ubica hacia atrás. Este desajuste de los huesos crea una especie de muelle que actúa como un amortiguador. Si la parte inferior de la pierna se ubicara justo debajo de la parte superior, el impacto producido por caminar y brincar se transmitiría hacia la cadera, lo que ocasionaría que se desgastara muy pronto. Lo mismo ocurriría si la rueda de un carro estuviera colocada con una varilla vertical y no por medio de un resorte. Este mismo principio se observa en todo el cuerpo, incluso entre los dedos. *Dibuja tres horas, como se indica en el Programa 18 C.*

Ejercicio 42: El pie

Elabora un dibujo grande de contorno del pie y del tobillo y luego el estudio de los huesos.

Los dos huesos inferiores de la pierna sujetan al pie como si fueran pinzas, por eso el pie parece encajar en la pierna. En una vista lateral observas que el pie tiene forma de arco. El astrágalo (hueso del tarso entre tibia y peroné) que se ubica directamente debajo de la pierna es la piedra angular del arco y soporta el peso del cuerpo. Detrás de este se encuentra el talón y por delante, los huesos largos del pie. Estos tres elementos forman el arco. *Dibuja tres horas, como se indica en el Programa 18 D.*

Ejercicio 43: El ojo

Elabora dos dibujos de contorno grandes del ojo, una vista lateral y una frontal.

La cuenca del ojo es únicamente un agujero en el cráneo donde se localiza el globo ocular, del cual vemos tan sólo una porción. Los párpados, inferior y superior, descansan sobre este globo, por lo que siguen su forma. Es decir, los párpados se mueven hacia atrás desde el centro del globo y tienen una forma de bola, la cual se hace evidente cuando el ojo se cierra. El párpado superior semeja el movimiento de una marquesina, es más grande que el inferior y se extiende hasta las comisuras. El punto más alto de la curva del párpado superior no se encuentra directamente opuesto al punto más bajo del párpado inferior, porque sigue la silueta de la frente, mientras que el párpado inferior sigue al pómulo.

Ejercicio 44: La oreja

Elabora dos dibujos de contorno de quince minutos de la oreja, una vista frontal y otra lateral.

Básicamente, la oreja es un pequeño embudo. Evita concebirla, como hace mucha gente, como si fuera una especie de diseño pegado al costado de la cabeza. Recuerda que todas sus pequeñas líneas y formas están diseñadas para atrapar el sonido y llevarlo al oído. Todos los canales conducen hacia el embudo.

Estudios futuros de estructura. Nuestra exposición sobre anatomía no pretende sustituir a ninguno de los numerosos libros sobre anatomía que existen. Simplemente pretendo resaltar algunos puntos, que dramatizan la forma y el movimiento. Utilízalos como ejemplo, o como una guía, para concentrarte en la parte de la estructura que más te intrigue en tus estudios futuros de huesos (Ejercicio 33). Nunca pierdas de vista las fases dramáticas de la estructura. Debes pensar en los huesos en términos de lo que le permiten realizar al cuerpo. *Dibuja tres horas, como se indica en el Programa 18 E.*

Sección 19
Análisis a través del diseño

Movimiento y contraste. Con la palabra diseño pretendo hacer referencia a un dibujo o pintura, quiero implicar que ha sido organizada en relación al movimiento. De la misma manera que existe el movimiento en cada acto de la naturaleza, debe existir también el sentido del movimiento en cada obra de arte. El deber del artista es intentar comprender el movimiento, primero en la naturaleza, después en su propio campo.

Sin contraste, y la comprensión del contraste, no es posible observar el sentido del movimiento. De hecho, sin el contraste no sería posible siquiera el sentido de la existencia. El mundo de la existencia que se revela ante el artista por medio de los sentido es relativo. Algo no puede ser suave a menos que conozcas la dureza, no puede ser caliente si no conoces el frío. La siguiente serie de ejercicios (Secciones 19 a 23) tiene como propósito intensificar los contrastes que se presentan en el movimiento, la forma y, finalmente, el color. Los hacemos como ejercicio, pero su práctica debe conducir a algunos de los principios fundamentales de la pintura.

Regresemos a uno de los principios más simples del dibujo: La línea. Existen contrastes entre largo y corto, ancho y estrecho, pero el mayor contraste en la línea se da entre la recta y la curva. La línea no tiene carácter por sí misma. Traza una línea en una hoja de papel. ¿Es corta o larga? Imposible decirlo hasta que no traces otra línea de tamaño diferente junto a la primera. Entonces se volverá larga o corta en comparación con la segunda. De manera similar una línea puede parecer curva

Programa 19

	A	B	C	D	E
Media hora	Ej. 45: Líneas de contraste (5 dibujos)	Ej. 45: Líneas de contraste (5 dibujos)	Ej. 46: Líneas rectas y curvas (5 o 25 dibujos)+	Ej. 46: Líneas rectas y curvas (5 o 25 dibujos)+	Ej. 46: Líneas rectas y curvas (5 o 25 dibujos)++
Una hora	Ej. 35: El estudio sostenido, en carboncillo, desnudo (un estudio compuesto de tres dibujos)*				Ej. 33: Estudio de los huesos (un dibujo)
Cuarto de hora	Descanso	Descanso	Descanso	Descanso	Descanso
Cuarto de hora	Ej. 36: Expresión en blanco y negro (15 dibujos)	Ej. 36: Expresión en blanco y negro (15 dibujos)	Ej. 36: Expresión en blanco y negro (15 dibujos)	Ej. 36: Expresión en blanco y negro (15 dibujos)	Ej. 36: Expresión en blanco y negro (15 dibujos)
Una hora	Ej. 35: El estudio sostenido, en carboncillo, vestido (un estudio compuesto de tres dibujos)*				Ej. 19 y 35: La cabeza en carboncillo (un dibujo)
Tarea: Ej. 14 o 30: La composición diaria; Ej. 34: La composición extendida (quince minutos al día durante una semana); Ej. 37: Tela en blanco y negro, *final* (opcional).					

* Utiliza papel de diferentes colores.

\+ Para este ejercicio utiliza poses tanto de un minuto como de cinco minutos.

++ Utiliza poses de grupo.

en comparación con una línea y recta en comparación con otra. Pero, por el momento nos quedaremos con la línea recta por completo, que contrastaremos con una línea definitivamente curva.

Ejercicio 45: Líneas contrastantes

Para comenzar, como un simple ejercicio dibuja una línea recta que represente un contorno de un costado del modelo. Luego, pegada a esa haz una línea curva. Continúa, hacia arriba o hacia abajo de la figura u objeto alternando líneas rectas y curvas y uniéndolas una tras otra antes de hacer una nueva. Procede de la misma manera por toda la figura, pero dondequiera que haya una línea recta en un lado, intenta hacer una curva frente a esa del otro lado. Utiliza poses de cinco minutos y dibuja siempre la figura completa. El resultado se verá, probablemente como una gráfica. *Dibuja tres horas, como se indica en el Programa 19 A.*

Como resultado de la práctica de este ejercicio comenzarás a buscar en el modelo qué contornos se expresan mejor con líneas rectas y cuáles con curvas. A partir de ahora no es necesario que hagas una línea curva justo después de una recta ni viceversa. Utilizarás cada una cuando así consideres conveniente. Sin embargo, el principio de alternancia es bastante preciso y seguramente terminarás con un número equivalente de líneas rectas y curvas. *Dibuja tres horas, como se indica en el Programa 19 B.*

Ejercicio 46: Líneas rectas y curvas

El presente es un estudio breve para el que puedes utilizar poses de un minuto en algunas ocasiones y de cinco en otras. Como ya he mencionado sólo existe una razón para los estudios breves: El contacto con la expresión. Debes utilizar líneas rectas y curvas, pero sólo como el medio para el análisis, con mayor rapidez, la expresión. Este estudio se hace de manera simultánea con dibujos ordinarios de expresión y cada uno alimenta al otro. En breve notarás que el impulso que recibes de la expresión natural del modelo se funda con tu utilización arbitraria de las líneas rectas y curvas.

El Greco, *Cabeza de mujer de El expolio.*
Pinacoteca, Munich. *Elige las líneas que parecen intensificar el sentido de la pose.*

Dibujo ejercicio 46, realizado por un estudiante.
Busca un movimiento, recto o curvo, que recorra toda la figura.

Primero busca en tu dibujo los movimientos más grandes, simples y más conectados e imagínalos como líneas rectas o curvas. Conforme haces esto, esfuérzate por encontrar un movimiento, sea curvo, sea recto, que recorra la figura completa. Esta línea no tiene que ser parte continua del contorno, puede comenzar en un contorno y culminar en el interior de la figura. Quizá incluya a veces la parte principal del cuerpo o se divida, en otras ocasiones, en dos líneas, pero, en términos generales, intenta verlo como una sola línea que continuará por toda la figura.

Dibujo ejercicio 46, realizado por un estudiante.

Supongamos que has encontrado una curva que domina, busca inmediatamente líneas rectas complementarias. Una vez que has encontrado algunas primeras líneas rectas y curvas, puede ser que todas se vean subdivididas o partidas pero siempre con el impulso de la expresión. Recuerda que no se trata de hacer un análisis único e irrefutable. De veinte estudios de una misma pose podrías hacer veinte diferente selecciones de presentación y todas podrían estar bien, siempre que tu primer impulso haya surgido de la expresión y que hayas logrado establecer el equilibrio necesario entre la recta y la curva.

Lo que intentas hacer es algo que bien podría denominarse *simplificación*, pero que prefiero llamar *énfasis*. Intenta seleccionar las líneas, las formas y los ritmos que hablen específicamente del significado de la expresión completa. La figura posee una expresión. Cada una de sus partes está presente y juega un papel particular, algunas llevan el principal, otras uno muy secundario. Algunas otras están silenciadas por completo o se fusionan temporalmente con otras formas. *Dibuja tres horas, como se indica en el Programa 19 C.*

Motivo y variación. Usualmente hay en uno de los lados de la forma una simplificación del movimiento que sugiere su poder de contención. El movimiento es menos partido, mucho más fuerte y sirve de tema central o motivo. Del lado opuesto se presenta una variación o desahogo, lo que evita que el motivo se vuelva monótono y, a la vez, lo acredita por contraste. La necesidad de variedad la resumen muy bien esos viejos proverbios que dicen: La variedad es la sazón de la vida; Todo el trabajo y nada de juego hacen de Jack un chico aburrido; Se podría perder el sentido de una cosa sin variación, igual que se pierde el sentido de una palabra cuando se repite una y otra vez. La variación brinda un descanso al espectador, le permite relajarse, tal y como hace en otras facetas de su vida. Es como la escena cómica en una obra seria.

Acción y reacción. Si ejercemos fuerza sobre un objeto, habrá una reacción proporcional a la cantidad de energía aplicada, aunque esa reacción no pueda observarse siempre. Presiona hacia abajo con tu mano en la mesa. Si bien no podemos decir que la mesa se mueve, en realidad está empujando en el sentido opuesto (resistencia) con una cantidad similar de fuerza. Puesto que no cede, la concebimos como una fuerza que reacciona.

Al presionar la mesa hacia abajo, ese movimiento del brazo se revela en diversos huesos y músculos. La fuerza de reacción también se puede observar si comparas el brazo que empuja con otro que esté relajado. Por ejemplo, el hueso del hombro parece estar empujado hacia arriba aunque el brazo empuje en sentido opuesto. La piel de la mano está oprimida por la mesa. El brazo por sí solo no podría dar la apariencia de estar oprimido si la mesa no opusiera resistencia. En las formas que ves el principal movimiento hacia abajo brinda el motivo, mientras que la fuerza de reacción ofrece la variación.

Si no existiese una reacción para cada acción, sólo existiría la destrucción. Si la mesa no pudiera resistir la presión de tu brazo, colapsaría. De igual manera, en un dibujo debe estar presente esa igualdad de fuerzas. *Dibuja tres horas, como se indica en el Programa 19 D.*

Formas que se conectan. En la figura en movimiento no se presentan curvas idénticas opuestas entre sí. Si eso ocurriera —o si así lo representaras (Figura 1)— esa

Figura 2 Figura 1

parte de la forma tendería a completarse como un círculo, destruyendo así la continuidad de la figura *completa* e impidiendo al ojo seguir el movimiento. Estos contornos o formas deben ser considerados como si tuvieran un movimiento de engranaje (Figura 2). Antes de que el impulso de uno cese –de hecho en algún punto donde está llegando a su punto culminante, otro lo toma y sigue adelante. Cada impulso porta el ímpetu de su predecesor. (Si observas el diagrama de una figura estática por completo o teórica, notas que el cuerpo posee una simetría bilateral, y posee líneas idénticas a ambos lados. Sin embargo, esto deja de ser evidente cuando la figura se mueve, pues el movimiento está operando en la forma —y siempre concebimos a la figura con movimiento.)

Diseño *vs* Ornamentación. Estos ejercicios pueden parecer terriblemente cercanos a cierto tipo de patrón o decoración estática, pero la diferencia es que vemos al modelo *a través* de la expresión. Piensa en el diseño como aquello que se planeó para cierto tipo de *movimiento*. Yo no concibo al diseño como ornamentación. Cuando se adorna algo, le añades alguna substancia o tratamiento ajenos de modo posterior, mientras que cuando diseñas, organizas o planificas mientras elaboras. La cambias haciendo algo: cortando, moviendo o empujando.

Cuando haces esto, transportas los hechos para acomodarse a tu expresión. Estas pueden ser —son— dos cosas diferentes. Después de cierto tiempo, el artista lleva a cabo este proceso de forma tan instintiva que le parece natural. Después de cierto tiempo, se convierte en la manera que tiene el artista de ver las cosas, algo necesariamente diferente del modo ordinario de ver las cosas (sea la de un mecánico, sea la de un científico). El artista ve a través de su medio. *Dibuja tres horas, como se indica en el Programa 19 E.*

Sección 20
Estudio a partir de reproducciones

Un acercamiento al estudio de las imágenes. Es imprescindible un estudio inteligente y activo de las grandes pinturas de todos los tiempos. Cada gran pintor se ha beneficiado de ello, de la misma manera que los doctores y los químicos se benefician de los trabajos previos en la medicina y la química.

Cuando observas la obra terminada de un pintor no ves todo lo que ha ocurrido detrás de las escenas. Pero el estudiante debe ir detrás del trabajo terminado y buscar el impulso que lo hizo surgir. No es posible arrancar simplemente a partir de donde Cezanne dejó. Debes empezar donde Cezanne comenzó –en el principio–, y debes hacerlo con la misma integridad e interés.

De estudios de los grandes maestros intenta extraer la savia de la vida. No estudies sus maneras, sino su motivación.

Ejercicio 47: Composición a partir de reproducciones

Materiales: Para este ejercicio se requieren reproducciones económicas de pinturas, pueden provenir de libros o revistas, en color o blanco y negro. Esto será de más utilidad que la reproducciones de tamaño grande y caras.

Dibuja en el papel un marco pequeño que se aproxime al tamaño de la reproducción. Debe ser lo suficientemente pequeño para que el movimiento de la muñeca lo abarque completo (unos diez centímetros aproximadamente). Si lo haces muy grande la tendencia será a dibujarlo con demasiado detalle.

Programa 20

	A	B	C	D	E
Media hora	Ej. 36: Expresión en blanco y negro (25 dibujos)	Ej. 36: Expresión en blanco y negro (25 dibujos)	Ej. 36: Expresión en blanco y negro (25 dibujos)	Ej. 36: Expresión en blanco y negro (25 dibujos)	Ej. 36: Expresión en blanco y negro (25 dibujos)
Una hora	Ej. 35: El estudio sostenido, en carboncillo, desnudo (un estudio compuesto de tres dibujos)				Ej. 33: Estudio de los huesos* (un dibujo)
Cuarto de hora	Descanso	Descanso	Descanso	Descanso	Descanso
Cuarto de hora	Ej. 46: Líneas rectas y curvas (15 dibujos)	Ej. 46: Líneas rectas y curvas (3 dibujos)	Ej. 46: Líneas rectas y curvas (15 dibujos)	Ej. 46: Líneas rectas y curvas (3 dibujos)	Ej. 46: Líneas rectas y curvas (15 dibujos)+
Una hora	Ej. 35: El estudio sostenido, en carboncillo, vestido (un estudio compuesto de tres dibujos)				Ej. 19 y 35: La cabeza en carboncillo (un dibujo)
Tarea: Ej. 14 o 30: La composición diaria; Ej. 34: La composición extendida (quince minutos al día durante una semana); Ej. 47: Composición a partir de reproducciones (una hora a la semana); Ej. 49: Análisis de reproducciones (opcional).					

* Puedes sustituir el ejercicio 48 con el estudio de anatomía del programa, según te convenga.

\+ Utiliza poses de grupo.

Un análisis de la Virgen de la casa de Alba, de Rafael Sanzio, en "Luz y sombra" (Ejercicio 49 A), y de Diana y Calisto, de Tiziano, en "Líneas rectas y curvas (Ejercicio 49 C).

Permite que el lápiz y el ojo, más o menos al mismo tiempo, divaguen de manera casual hacia donde los atraigan los movimientos, líneas, formas, sombras y luz, pero sin intentar delinear su significado, ni con el lápiz, ni con la mente. No debes concebir las formas como silla, hombre, cortinas, para ti deben ser movimientos. Tampoco debes concentrarte en la historia de la imagen. Permite que te guíen y te sujete a su movimiento –o como nosotros le llamamos– la expresión de la pintura.

Debes poder realizar unos seis estudios como este en menos de quince minutos y debes hacer unos seis cada día durante cuatro años. Siempre que tu composición se estanque, lo cual ocurre a menudo, haz unos cuantos. Si te parece más conveniente practica una hora a la semana en vez de quince minutos cada día. Estudia un sólo pintor a la vez, durante una semana, comienza con la obra de: Rubens, Matisse, Tintoretto, Degas, Giotto, Daumier, El Greco, Forain, Rembrandt (en especial sus dibujos) y Van Gogh. Después elige otros y alterna con pintores más recientes. *Dibuja seis horas, como se indica en los Programas 20 A y 20 B.*

Ejercicio 48: Anatomía a partir de reproducciones

Materiales: Utiliza reproducciones de la figura desnuda y, si es posible, que tengan el mismo tamaño que tus estudios sostenidos. (Es relativamente económico agrandar copias.)

Coloca una hoja de papel cebolla encima de la reproducción y trabaja de la misma manera en que lo haces con otros ejercicios de anatomía donde utilizas tus propios dibujos de contorno. Para comenzar sugiero a Miguel Ángel, Rubens, Leonardo, Tiziano, Rafael, Tintoretto, Signorelli, Durero. *Dibuja seis horas, como se indica en los Programas 20 C y 20 D.*

Ejercicio 49: Análisis de reproducciones

El ejercicio 47 se puede ampliar posteriormente de las siguientes maneras. (A) Toma tres o cuatro de estas composiciones de expresión y las reproducciones originales, localiza de manera un tanto arbitraria las partes más oscuras y conectadas. No dibujes sombras estáticas ni aisladas, sino intenta seguir su movimiento de manera general. (B) Toma una de las composiciones de expresión y acomódala de cabeza. Sin observar de nuevo la reproducción original, utiliza la expresión que está en el papel como un punto de partida y dibuja encima un dibujo nuevo de algo

que hayas visto o hecho recientemente. Si el lápiz se torna muy oscuro, continúa con tinta. (C) Analiza la composición en líneas curvas y rectas, en el mismo modo en que intentaste experimentar la figura en el ejercicio 46. Permite que la expresión de la reproducción actúe como el impulso. *Dibuja tres horas, como se indica en el Programa 20 E.*

Dibujo ejercicio 49 A, realizado por un estudiante.
Análisis de "Luz y sombra" en pintura de aceite (blanco y negro), de la obra *San Francisco* de El Greco.

Sección 21
Los músculos

Cómo funcionan los músculos. Los músculos son como ligas, pueden tirar, pero no empujar. Por lo tanto, para cada movimiento se requieren dos juegos de músculos, uno para tirar, el segundo para empujar. Los dos juegos se ubican mas o menos enfrentados y mientras uno tira, el otro está relajado. Lo mismo ocurre para girar, un juego de músculos permite girar a la derecha y el segundo a la izquierda.

Los músculos están pegados a los huesos y funcionan gracias a ellos, halándolos hacia adelante y hacia atrás. Aunque nos referimos a los músculos como si pertenecieran a un hueso (músculo del brazo), en realidad pertenecen a dos. Un músculo no serviría de nada si sólo perteneciera a un hueso. El músculo que tira del antebrazo, no podría cumplir su labor si no estuviera unido también al brazo.

En cada punto del cuerpo donde es posible realizar un movimiento de giro, tales como el cuello, el antebrazo y, en menor medida, la parte inferior de la pierna y la cintura, los músculos están dispuestos de manera tal que en vez de moverse rectos hacia abajo o hacia algún lado, tienen un movimiento diagonal. Por ejemplo, los músculos que giran la mano están unidos tanto al codo como a la mano y se mueven alrededor del antebrazo en un movimiento que recuerda al de los viejos anuncios giratorios de las peluquerías.

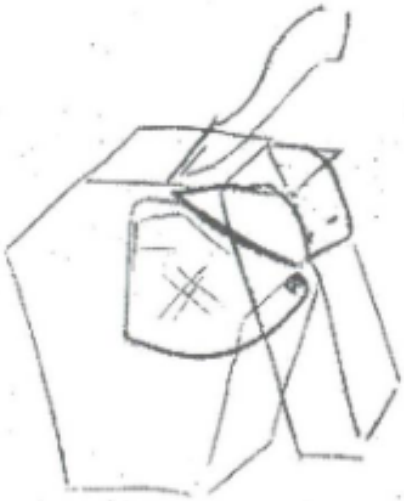
Al estudiar a los músculos lo importante es entender *cómo funcionan*. Como un ejemplo de lo que quiero decir, echemos una mirada al músculo del hombro, el deltoides. (Ten a la vista la gráfica de ese músculo conforme lees.) Para enten-

Programa 21

	A	B	C	D	E
Media hora	Ej. 36: Expresión en blanco y negro (25 dibujos)	Ej. 36: Expresión en blanco y negro (25 dibujos)	Ej. 36: Expresión en blanco y negro (25 dibujos)	Ej. 36: Expresión en blanco y negro (25 dibujos)	Ej. 36: Expresión en blanco y negro (25 dibujos)
Una hora	Ej. 35: El estudio sostenido, en carboncillo, desnudo (un estudio compuesto de tres dibujos)				Ej. 33 y 50: Estudio de los huesos y de los músculos* (2 dibujos)
Cuarto de hora	Descanso	Descanso	Descanso	Descanso	Descanso
Cuarto de hora	Ej. 46: Líneas rectas y curvas (3 dibujos)	Ej. 46: Líneas rectas y curvas (15 dibujos)	Ej. 46: Líneas rectas y curvas (3 dibujos)	Ej. 46: Líneas rectas y curvas (15 dibujos)	Ej. 46: Líneas rectas y curvas (3 dibujos)+
Una hora	Ej. 35: El estudio sostenido, en carboncillo, vestido (un estudio compuesto de tres dibujos)				Ej. 19 y 35: La cabeza en carboncillo (un dibujo)
Tarea: Ej. 14 o 30: La composición diaria; Ej. 34: La composición extendida (quince minutos al día durante una semana); Ej. 47: Composición a partir de reproducciones (una hora a la semana).					

* Dedica más o menos media hora a cada ejercicio con el modelo posando desnudo. Conforme avances concéntrate primero en una parte de la figura y luego en otra.

+ Utiliza poses de grupo.

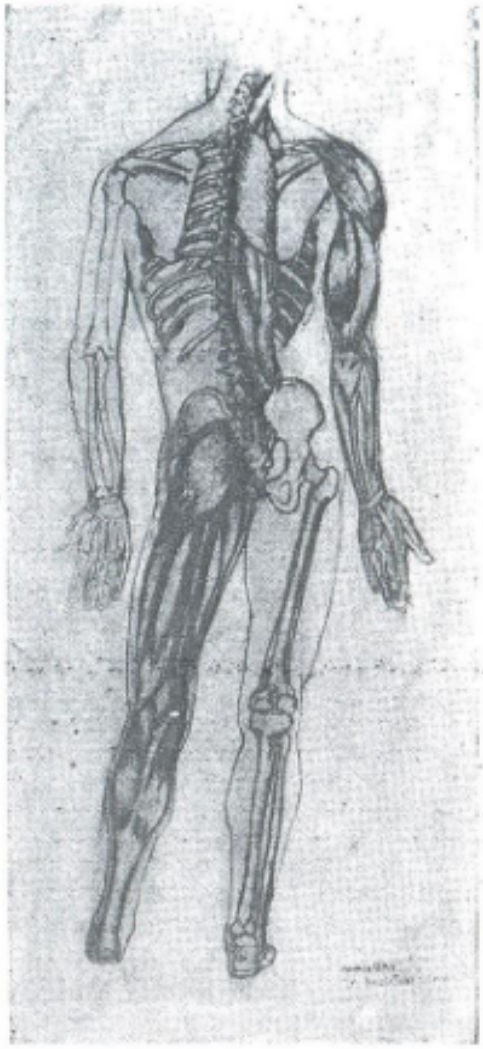


der la manera en que el brazo está unido al torso, por el hombro, imagina que estás elaborando un muñeco de madera. Toma un bloque de madera para la parte superior del torso y una pieza pequeña, rectangular, para el brazo. Recorta las esquinas superiores del bloque que representa al torso y coloca el brazo contra el ángulo, tal como se muestra en el diagrama. A continuación será necesario unir ambas piezas, así que clavas un pedazo de tela al frente del torso, lo extiendes hasta la parte superior del brazo y lo clavas. Notarás que es insuficiente para evitar que el brazo se caiga hacia abajo o hacia atrás. Necesitas un pedazo de piel con forma de capucha y con una pestaña al frente y en la parte trasera para cubrir esas aperturas. Así es, esencialmente, como está estructurado el deltoides. Para mover el brazo hacia adelante, necesitas un pedazo de hule que va del frente del torso hacia el brazo, es decir el músculo pectoral; uno para el brazo derecho y otro para el izquierdo. En la espalda esta función la lleva a cabo el músculo dorsal ancho, que sujeta al hombro, sujeta a los brazos y tira de ellos hacia atrás.

Ejercicio 50: Estudio de los músculos

Coloca una hoja de papel cebolla encima de tu dibujo del esqueleto (Ejercicio 33) y, a partir de las gráficas y el modelo, estudia los músculos. Lo más importante es mostrar la unión del músculo con el hueso. Al dibujar los músculos de las piernas, por ejemplo, debes poder mostrar que el bíceps de la parte superior de la pierna se separa en dos tendones que rodean y atenazan a la tibia (el hueso grande), dejando una apertura por donde se extiende el músculo de la pantorrilla para fijarse al fémur. El tendón inferior de este último músculo agarra al talón. El acomodo de los músculos en la parte posterior de la pierna es un ejemplo idóneo de la superposición que se presenta por todo el cuerpo.

Debido a estas superposiciones debes limitar el número de músculos que incluyes en cada estudio. Por ejemplo, puesto que el deltoides cubre la zona donde el bíceps se fija al hueso, puedes dibujar el deltoides en un brazo y el bíceps en otro para poder mostrarlos completos. Se pueden realizar infinidad de estudios sobre el mismo dibujo del esqueleto para mostrar un grupo diferente de músculos en cada uno.

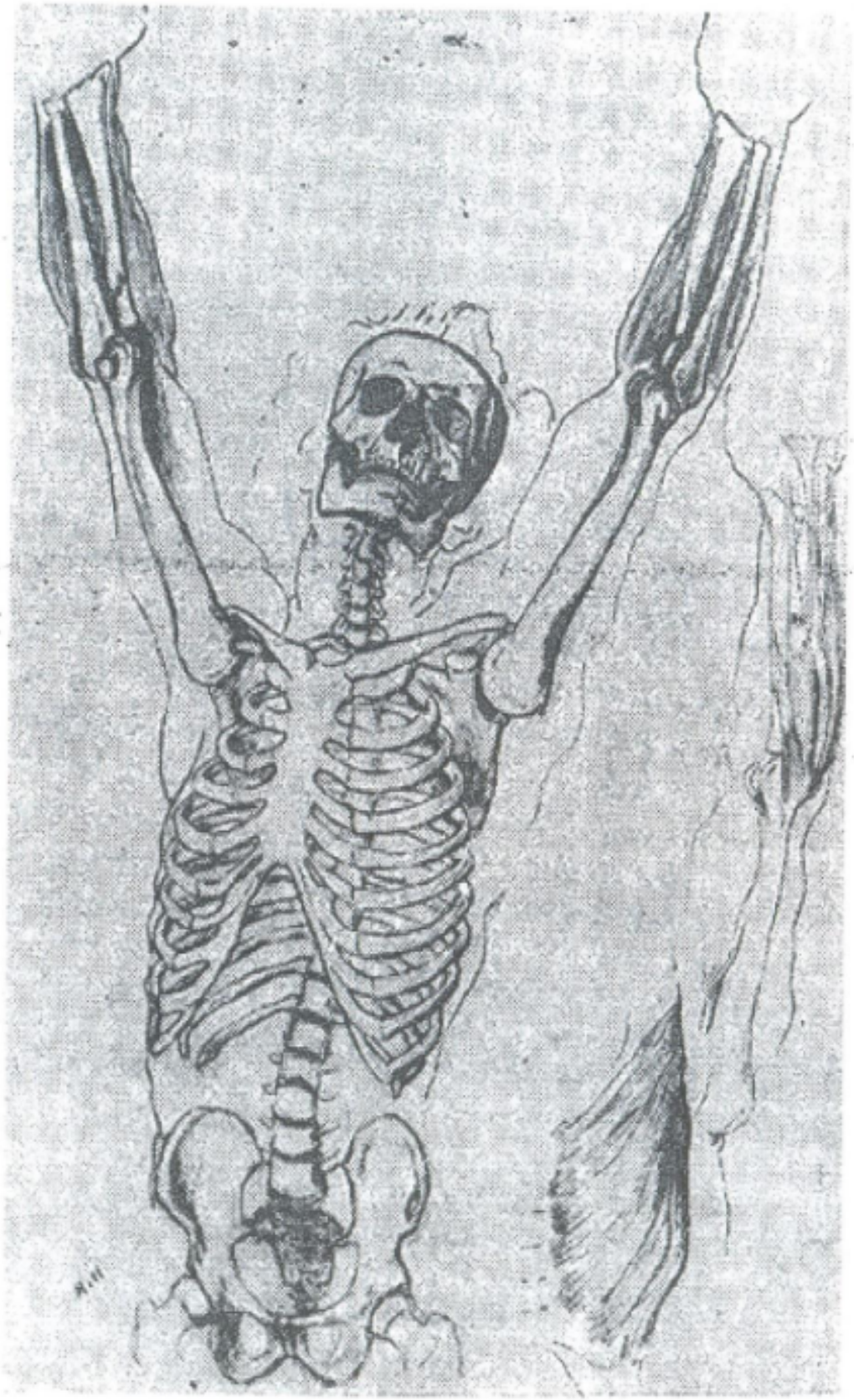


Dibujo ejercicio 50, realizado por un estudiante.

En una vista frontal de la figura puedes apreciar no sólo los músculos del frente, sino alguno laterales y posteriores. Un claro ejemplo de esto es el músculo trapecio, el cual es visible parcialmente en la vista frontal del hombro aunque es un músculo de la espalda. De igual manera, en la vista lateral puedes apreciar algunos músculos frontales y posteriores y desde la vista posterior se aprecian algunos músculos frontales. Es importante recordar esto al momento de hacer la correlación de la figura y tu dibujo con las gráficas anatómicas, porque en la figura se pueden apreciar formas que, vistas desde otra perspectiva, son músculos. Evita concebir la parte frontal del cuerpo como si fuese independiente de los costados, como el frente de una caja.

Tampoco debes considerar a lo músculos como algo separado del resto del cuerpo, salvo para fines de estudio. Al dibujar la figura evita exagerar los músculos o corres el riesgo de perder la forma verdadera. Por ejemplo, al estudiar los músculos del cuello notarás que son muy diferentes los del frente y los posteriores. Al frente, el esternocleidomastoideo se extiende desde la parte posterior de la oreja hasta la base del cuello, y en la parte posterior el músculo trapecio (espalda) alcanza hasta la base del cráneo. El estudio de estos músculos puede generar una tendencia a romper la forma del cuello en tu percepción, pero la manera de concebir el cuello es en forma cilíndrica que se eleva desde los hombros para sostener la cabeza, a manera de pedestal. Es la unidad que conecta la cabeza con los hombros, y se mueve como tal, sin perder nunca su forma cilíndrica. *Dibuja quince horas, como se indica en el Programa 21. Si te es posible, repite el Programa 21.*

Dibujo ejercicio 50, realizado por un estudiante.



Dibujo ejercicio 50, realizado por un estudiante.

Sección 22
Ejercicios al óleo en blanco y negro

Ejercicio 51: Estudio sostenido al óleo

Materiales: Además del papel manila color crema y del papel cebolla, necesitarás una hoja de manila café (de unos 40 x 50 cm); dos tubos de pintura al óleo (blanco zinc o blanco titanio y un buen color negro); dos pinceles de cerdas largas, planos (de medio centímetro y de un centímetro y medio de ancho); una paleta barata; una espátula; aguarrás, que deberás poner en una lata de aceite o en una jarrita; y trapos limpios, de unos 15 cm cuadrados. (El papel manila es mucho más barato que el lienzo y sirve mejor a nuestro ejercicio. Se puede conservar bien si se monta en madera o cartón resistente.) Siempre lava muy bien los pinceles después de usarlos, primero con aguarrás o queroseno y después con agua y jabón.

Elabora un estudio de expresión extendido de la pose desnuda a lápiz en papel manila crema y encima del mismo, un estudio de contorno en papel cebolla. Después transfiere el contorno al manila café, igual que hiciste antes con el papel gris. (El estudio extendido de expresión de la pose vestida puede hacerse a lápiz directamente en el papel manila café y después trabajarse con pintura.)

El presente es similar al estudio sostenido en carboncillo blanco y negro, la única diferencia es el problema técnico del uso de la pintura. La consideración técnica más

Programa 22

	A	B	C	D	E
Media hora	Ej. 52: Dibujo de expresión al óleo (5 dibujos)	Ej. 53: Estudio de media hora al óleo (uno)	Ej. 52: Dibujo de expresión al óleo (5 dibujos)	Ej. 53: Estudio de media hora al óleo (uno)	Ej. 52: Dibujo de expresión al óleo (5 dibujos)
Una hora	Ej. 51: Estudio sostenido, al óleo, desnudo (un estudio compuesto de tres dibujos)				Ej. 33 y 50: Estudio de los huesos y de los músculos (2 dibujos)
Cuarto de hora	Descanso	Descanso	Descanso	Descanso	Descanso
Cuarto de hora	Ej. 46: Líneas rectas y curvas (15 dibujos)	Ej. 52: Dibujo de expresión al óleo (3 dibujos)	Ej. 46: Líneas rectas y curvas (3 dibujos)*	Ej. 52: Dibujo de expresión al óleo (3 dibujos)	Ej. 46: Líneas rectas y curvas (15 dibujos)
Una hora	Ej. 51: Estudio sostenido, al óleo, vestido (un dibujo)				Ej. 19 y 51: La cabeza al óleo (un dibujo)
Tarea: Ej. 14 o 30: La composición diaria; Ej. 34: La composición extendida (quince minutos al día durante una semana); Ej. 47: Composición a partir de reproducciones (una hora a la semana).					

* Utiliza poses de grupo.

importante es eliminar el exceso de aceite en la pintura. Extrae primero una porción sobre un pedazo pequeño de papel y espárcela con la espátula. El papel absorberá el exceso de aceite. Hasta qué punto se debe secar la pintura en el papel, depende del gusto personal, pero mi consejo es tender hacia lo seco. (Si llega a secarse demasiado, se puede añadir posteriormente un poco de aceite de linaza.) Cuando has logrado la condición ideal de la pintura se puede dibujar casi como si usaras tiza.

Dibujo de estudio sostenido al óleo, realizado por un estudiante.

Dibujo de estudio sostenido al óleo, realizado por un estudiante.

Existen muchos artistas que prefieren utilizar un medio con más aceite y, el artista experimentado puede, por supuesto, elegir. Pero en casi todos los casos que conozco, el problema con la cantidad de aceite ha sido el principal obstáculo técnico entre estudiantes. La tendencia de un color a correrse hacia otro, la tendencia de la pintura a llegar a sitios donde no se necesitaba, la dificultad de poner un color encima de otro sin que se mezclen y formen plastas se debe siempre al exceso de aceite que contiene el color al salir del tubo. Antes de la llegada de los tubos de pintura comerciales, los pintores mezclaban sus propios colores en polvo y de acuerdo a su gusto. Al secar el color alterás la consistencia para lograr mejores resultados.

Una vez que el color ha secado lo suficiente como para pasarlo al dibujo sin escurrimientos, comienza a dibujar en el mismo espíritu que lo hiciste con el carboncillo blanco y negro (Ejercicio 35). No intentes combinar el blanco y el negro en la paleta o en un mismo pincel, utiliza uno para cada color y alterna tal como hiciste antes. No hundas el pincel en la pintura, sino que adhiere un "trozo" a la punta y pinta como si lo hicieras sólo con la pintura y no con el pincel. Esparce la pintura y siente como si fuera la sustancia verdadera (no sólo color o tono) y aplícala generosamente. Limpia tus pinceles con aguarrás para evitar que se peguen, pero no permitas que interactúe con la pintura porque contrarresta el proceso de secado.

Tiziano, *San Cristóbal*.
Palacio Doge, Venecia, *La pintura se convierte en el mejor medio para el estudio del dibujo si se utiliza correctamente.*

Dibujos de expresión, realizados por un estudiante.

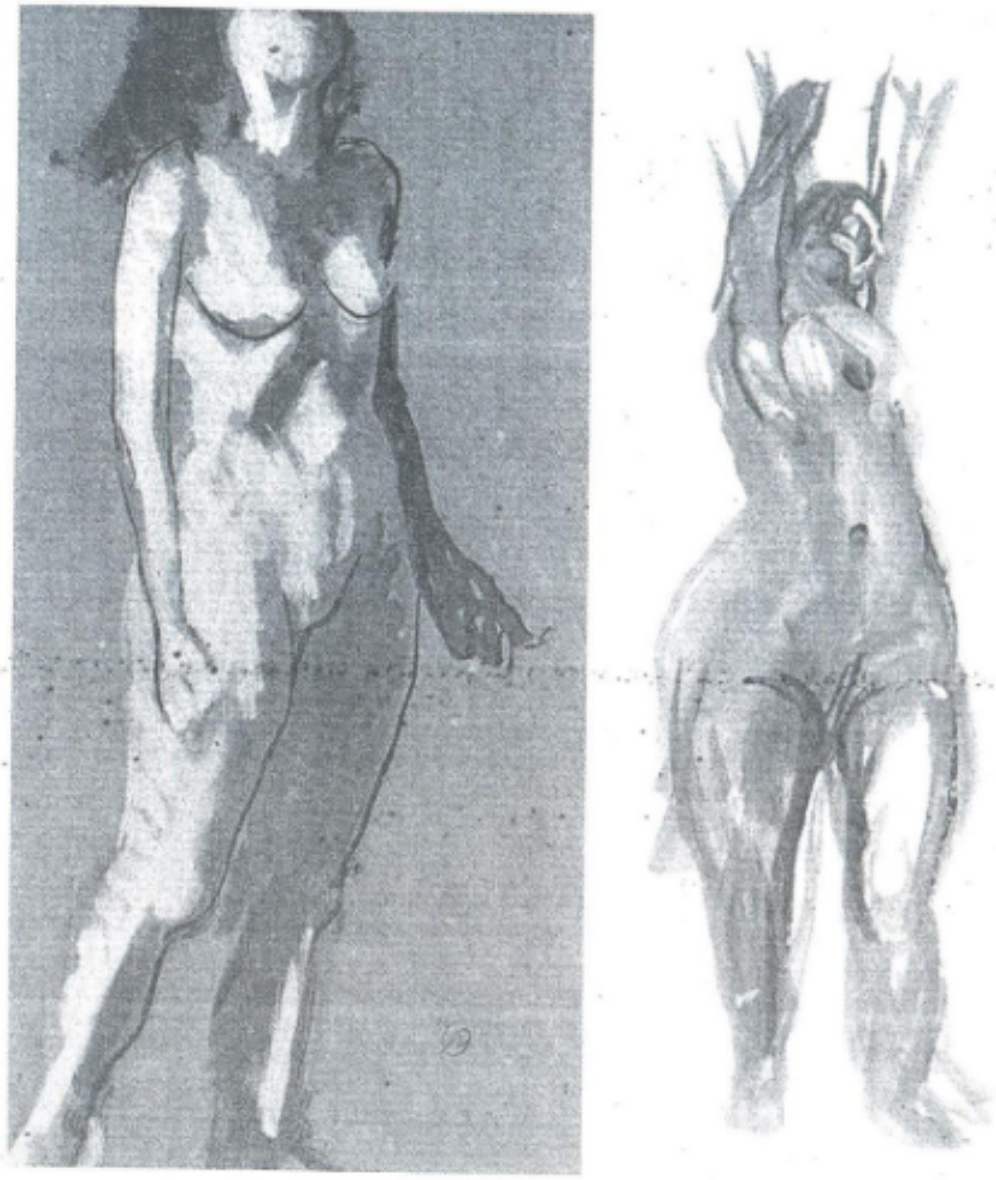
Siente el contacto con cada parte de la forma. Puesto que el pincel es más ancho que el lápiz, quizá sientas que abarcas una superficie mayor. Es como la diferencia entre el dibujo modelado en lápiz de cera, cuando utilizabas el costado o el dibujo modelado en tinta.

La pintura se convierte en el mejor medio para el estudio del dibujo si se utiliza correctamente. Estas instrucciones no son más que el punto de arranque para ayudarte a sentir que en verdad estás dibujando, no pretendo enseñarte a "manejar la pintura". Si pintaras de forma continua durante ocho meses no podría evitar que aprendieras a manejar la pintura aun si me lo propusiera. El secreto, si es que lo hay, es tener tanto interés en estudiar al modelo que la pintura fluye por su cuenta. Olvida que estás dibujando o pintando y siente que utilizas este medio para alcanzar y entrar en contacto con el modelo.

Ejercicio 52: Dibujo de expresión al óleo

Es un dibujo de cinco minutos parecido al de expresión en carboncillo blanco y negro (Ejercicio 36) con la diferencia de que utilizas pintura blanca y negra en una hoja grande de manila café. Puesto que debes hacerlo en poco tiempo no seques la pintura.

Dibujo de expresión, realizado por un estudiante.



Dibujos de expresión, realizados por un estudiante.

Ejercicio 53: Estudio de media hora al óleo

Comienza con el estudio de expresión (Ejercicio 52) y trabaja durante media hora con el espíritu del dibujo de modelado (Ejercicio 7) y extiende el estudio a uno de expresión (Ejercicio 31). *Dibuja quince horas, como se indica en el Programa 22.*

Sección 23
Análisis a través del diseño (*Continuación*)

Ejercicio 54: La forma predominante

Se trata de otro estudio de expresión de un minuto o de cinco minutos por medio del uso de líneas rectas y curvas. En vez de comenzar con una línea que recorra la figura completa, como en el Ejercicio 46, comienza con lo que consideres la forma bidimensional predominante. Dicha forma puede estar sugerida por la figura completa (por ejemplo, si la figura está en cuclillas tiene la forma de un triángulo) o por una parte de la figura que predomina en la pose (cuando el modelo ata su zapato los hombros inclinados formarán un óvalo). Una vez que has elegido esta forma inicial, continúa o rompe agregando otras líneas rectas o curvas que te sugiera la pose, del mismo modo que lo hiciste en el Ejercicio 46. No es necesario que las formas sean perfectamente geométricas, puede ser irregulares. Atención si utilizas un círculo, pues tiende a aislarse o a cerrarse, y nada debe quedar aislado. *Dibuja seis horas, como se indica en los Programas 23 A y 23 B.*

Ejercicio 55: Modelando la recta y la curva

Se trata de la continuación del Ejercicio 46, así que comienza con un estudio de expresión en líneas rectas y curvas, con lápiz de cera. A continuación modela el dibujo.

Programa 23

	A	B	C	D	E
Media hora	Ej. 52: Dibujo de expresión al óleo (5 dibujos)	Ej. 53: Estudio de media hora al óleo (uno)	Ej. 52: Dibujo de expresión al óleo (5 dibujos)	Ej. 53: Estudio de media hora al óleo (uno)	Ej. 52: Dibujo de expresión al óleo (5 dibujos)
Una hora	Ej. 51: Estudio sostenido, al óleo, desnudo (un estudio compuesto de tres dibujos)				Ej. 33 y 50: Estudio de los huesos y de los músculos (2 dibujos)
Cuarto de hora	Descanso	Descanso	Descanso	Descanso	Descanso
Cuarto de hora	Ej. 54: La forma predominante (3 o 5 dibujos)*	Ej. 52: Dibujo de expresión al óleo (3 dibujos)	Ej. 55: Modelando la recta y la curva (3 dibujos)	Ej. 52: Dibujo de expresión al óleo (3 dibujos)	Ej. 56: La recta y la curva en marcos (1 dibujo)
Una hora	Ej. 51: Estudio sostenido, al óleo, vestido (un dibujo)				Ej. 19 y 51: La cabeza al óleo (un dibujo)
Tarea: Ej. 14 o 30: La composición diaria; Ej. 34: La composición extendida (quince minutos al día durante una semana); Ej. 47: Composición a partir de reproducciones (una hora a la semana).					

* Utiliza poses de un minuto o de cinco minutos para este ejercicio.

Utiliza poses de cinco minutos al principio y extiéndelas poco a poco hasta llegar a la media hora o más.

La forma de modelar es necesariamente indefinida. La instrucción más precisa que puedo ofrecer es: de igual manera en que las líneas rectas y curvas no siguen el contorno tal como es, sino que realzan su sentido en relación con la expresión y el diseño, tu modelado tampoco sigue la forma exacta tal como existe, sino que busca realzar el sentido de la forma. No debes intentar modelar la forma, igual que con las líneas rectas y curvas no pretendes dibujar todo el contorno, pero debes ser selectivo. Elige las superficies que vas a modelar para intensificar el sentido de la pose. Modela con dos objetivos en mente. El primero es describir o dar énfasis a la forma y el segundo es crear en la hoja de papel un diseño bien equilibrado que surja de la expresión del modelo. Esos también fueron tus objetivos al hacer las líneas rectas o curvas.

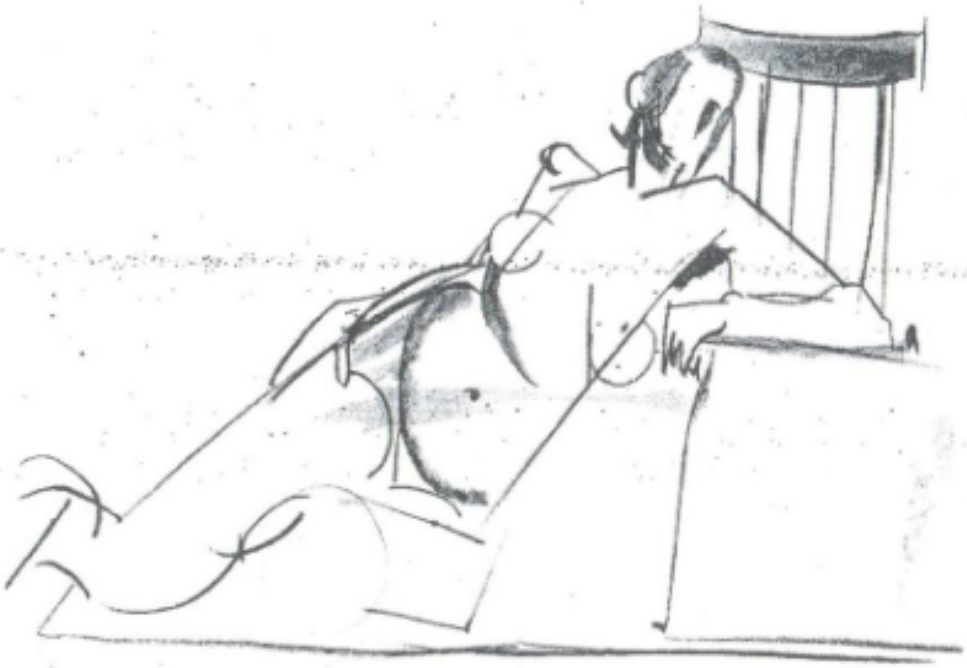
Ejercicio 55.
Sé selectivo, no intentes modelar la forma completa.

Sería un error de mi parte tratar de forzar esto dentro de un método particular. Debes tener cierto margen, pues tu dibujo se desarrollará de tu propio sentimiento y entendimiento. Algunos de mis estudiantes decidieron llenar más a detalle el espacio entre los bordes exteriores de la figura, obteniendo buenos resultados, mientras que otros dejaron, considerablemente, más espacio en blanco. Cualquiera puede ser correcto. Puedes intentar un estilo de trabajo y luego volver al otro.

Procura recordar lo que existe debajo de los planos visibles. En tu consciencia siempre debe estar presente el sentido de substancia y, naturalmente, también en tu dibujo.

Si no decides sobre cómo comenzar a modelar, te sugiero que dibujes simplemente algunos contornos cruzados o verticales en la figura y luego vayas llenando el espacio cerca o entre las líneas. Pero no debes llenar todo el espacio. Pasa de una parte a otra intentando intensificar la expresión. Una buena manera de avanzar en

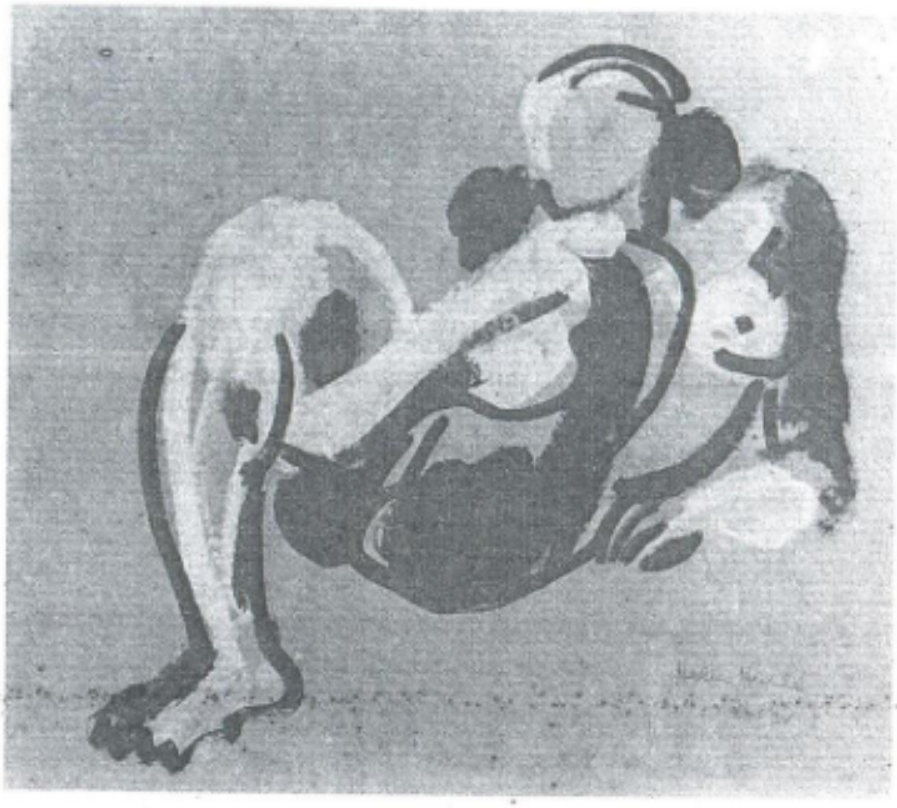
este ejercicio es no mirar demasiado al modelo y, cuando lo hagas, busca siempre la expresión, tratando de ignorar que observas las partes. Pronto habrás seleccionado y conservado las formas que mejor muestran la expresión. Agrega todas las líneas que consideres necesarias para el énfasis de tu primer impulso. Evita caer en la imitación pobre que se obtiene de una distorsión consciente, es mejor un esfuerzo por comprender la expresión de manera clara. *Dibuja seis horas, como se indica en los Programas 23 C y 23 D.*



Dibujo ejercicio 55, realizado por un estudiante.

Ejercicio 56: La recta y la curva en marcos

Dibuja en tu papel diversos marcos de formas y proporciones variadas: cuadrado, rectángulo, redondo, triángulo, etcétera. Comienza de manera un tanto aleatoria con alguno de los detalles pequeños de la figura. Por ejemplo, puedes empezar por la línea curva interna del cuello de la camisa del modelo y decides colocarla en la esquina superior izquierda del cuadrado. Como decidiste colocar este arco que se mueve desde la esquina izquierda de un cuadrado, ahora enfrentas un problema doble: (1) observar al modelo y decidir que puedes convertir en una curva y qué en una línea recta; (2) relacionar la siguiente línea que elijas con el cuadrado y con la línea curva que está dentro.



Dibujo ejercicio 55, realizado por un estudiante.

Con relación al segundo problema (es decir, seguir llenando el cuadrado) notarás que en algún punto deberás moverte en diagonal hacia la esquina inferior derecha. De modo instintivo estarás buscando en el modelo la línea que mejor ayude con ese movimiento. Por lo tanto, te puedes brincar el hombro y seleccionar a continuación la línea del brazo, del hombro hacia abajo. La razón por la que haces esto es que la diagonal sirve para unir. Cualquier ingeniero sabría este principio, que se puede observar tanto en las vigas de acero, como en la simple arquitectura de un establo. Cuando tienes una hoja de papel de cuatro costados, tu primer esfuerzo es unir esos cuatro lados y la mejor manera de lograrlo es con un movimiento en diagonal. Una línea perpendicular hacia la mitad del papel dividiría, en vez de unir.

Una vez que has resuelto este problema, debes elegir una tercera línea, que se relacione con el cuadrado y las dos líneas que contiene. No importa cómo concibas el espacio, las cosas que incluyas deben llenarlo, y hacerlo de una manera pictórica. Continúa seleccionando líneas de esta manera durante quince minutos o media hora. Puedes hacer el dibujo a partir de cualquier cosa: tu propia mano, un grupo de arbustos, cualquier parte de la figura, una pose de grupo. Lo más probable es que en el dibujo no sea posible identificar al sujeto. Una vez que te hayas familiarizado, comienza a hacer modelado.

Dibujo ejercicio 55, realizado por un estudiante.

Como es natural, tu selección de líneas no puede ser la misma si trabajas en un triángulo o círculo en vez de un cuadrado. El propósito de este ejercicio es ayudarte a ver la figura de una forma que se puede llamar su relación más abstracta con el papel. Te permite ver al modelo de un modo novedoso, desde una perspectiva fresca, como si lo vieras con lentes nuevos después de usar algún tiempo lentes que no servían. (Toma uno de tus dibujos, gíralo de cabeza y esboza un dibujo de expresión de otro tema encima. Esto te ayudará a un mejor entendimiento de la forma en que las líneas se relacionan entre sí y con el papel.)

Dibujo ejercicio 55, realizado por un estudiante.

El sendero del ojo. Conforme vas llenado el papel, vas construyendo un camino para el ojo. La línea se mueve en cierta dirección y el ojo la sigue, Cuando el ojo se acerca al final de una línea, otra lo atrapa y lo lleva más lejos en otra dirección. Conduces al ojo exactamente a donde tu deseas que vaya, permites que pare y permanezca en cierto lugares, que se mueva rápidamente en otros y, en ocasiones, que retroceda. Al construir este sendero elegiste las líneas (o las formas o colores) que de modo natural indican el movimiento que buscas, el cual es dictado por la expresión del modelo.

Por lo general la línea recta sugiere más fuerza que la curva pues se mueve más rápidamente de un punto a otro, por eso el movimiento más fuerte será con seguridad una línea recta.

En ocasiones, al trazar una línea recta para bien de la expresión o en contraste con otras líneas, descubres que su movimiento es demasiado fuerte, que transporta al ojo con demasiada rapidez. Y deseas invitar a la vista a permanecer un poco más. En ese caso puedes alentar un poco el movimiento trazando líneas que la atraviesen aunque no existan necesariamente en el modelo (Figura 1). Es decir,

Máscara de madera, escultura africana.
Cortesía del Museo de Arte Moderno. *Pronto habrás seleccionado y conservado las formas que mejor muestran la expresión.*

la manera de lograr esto es obligar al ojo a voltear en ocasiones en direcciones distintas al movimiento principal. En las tiendas con frecuencia recurren a este principio colocando mostradores y anuncios, y en el escenario con el movimiento de los actores. De modo similar, puedes intensificar una línea trazando flechas por los costados, o detener el movimiento con líneas opuestas a las flechas (Figura 2). Toda buena composición debe contar con estos principios, pero por el momento los hemos aislado. *Dibuja tres horas, como se indica en el Programa 23 E.*

Figura 1

Figura 2

Analiza algunas de tus propias composiciones breves (Ejercicio 14) en líneas rectas y curvas.

Sección 24
El elemento subjetivo

La relación de experiencias. Cada nueva experiencia está relacionada, de manera consciente o no, con alguna experiencia pasada. Para expresarlo de manera práctica al estudiante: Cuando vez por primera ocasión a un modelo, hay algo al respecto de dicho modelo –sea la pose o la figura, sea la forma de la nariz o el color del pelo– que te recuerda de manera inmediata alguna otra cosa que has visto. Esto es algo que ocurre lo queramos o no. Como es natural, el recuerdo de esa otra persona u objeto tiende a influir, a dar color, a lo que ahora vemos. Así es como debe ser y sólo el estudiante con un buen entrenamiento académico logrará vencer esta tendencia. Sobre enfatizar la experiencia inmediata (de lo objetivo) llevaría a aislarla de todo lo demás que conocemos. Siempre debe haber algún elemento subjetivo. Cada una de estas relaciones de nuestras experiencias —nuestra habilidad para relacionarlas— nos convierten en una entidad independiente. Este ejercicio pretende utilizar estas relaciones en conexión con el estudio del arte.

Ejercicio 57: El estudio de lo subjetivo

Cuando observes al modelo, o lo que esté haciendo, intenta visualizar ese objeto o persona que te recuerda. Al principio esto puede resultar complicado, es posible que vengan a la cabeza muchos pensamientos diferentes que parecen no estar relacionados ni con el modelo ni entre sí. No importa cuán inverosímil parezca

Programa 24

	A	B	C	D	E
Media hora	Ej. 52: Dibujo de expresión al óleo (5 dibujos)	Ej. 53: Estudio de media hora al óleo (uno)	Ej. 52: Dibujo de expresión al óleo (5 dibujos)	Ej. 53: Estudio de media hora al óleo (uno)	Ej. 52: Dibujo de expresión al óleo (5 dibujos)
Una hora	Ej. 51: Estudio sostenido, al óleo, desnudo (un estudio compuesto de tres dibujos)				Ej. 33 y 50: Estudio de los huesos y de los músculos (2 dibujos)
Cuarto de hora	Descanso	Descanso	Descanso	Descanso	Descanso
Cuarto de hora	Ej. 46: Líneas rectas y curvas* (15 dibujos)	Ej. 52: Dibujo de expresión al óleo (3 dibujos)	Ej. 55: Modelando la recta y la curva (1 dibujo)	Ej. 52: Dibujo de expresión al óleo (3 dibujos)	Ej. 56: La recta y la curva en marcos (1 dibujo)
Una hora	Ej. 57: Estudio de lo subjetivo (un dibujo)	Ej. 51: Estudio sostenido, al óleo, vestido (un dibujo)			Ej. 19 y 51: La cabeza al óleo (un dibujo)
Tarea: Ej. 14 o 30: La composición diaria; Ej. 34: La composición extendida (quince minutos al día durante una semana); Ej. 47: Composición a partir de reproducciones (una hora a la semana).					

* Ocasionalmente, puedes reemplazar con, o añadir, el Ejercicio 54.

tu pensamiento, o que tan rebuscado sea el objeto que visualizas, ha sido influenciado por la experiencia presente, es decir, mirar al modelo. Es posible también, puesto que el esfuerzo debe ser consciente al principio, que no puedas formular pensamientos relacionados con el modelo, que tu mente quede en blanco. Si esto ocurre, debes entonces pensar en algo deliberado; un pez, un caballo o una flor. Si en apariencia es una idea forzada, también es algo influenciado por el modelo. Asienta cualquier cosa en la que estés pensando, no importa cómo llegaste a pensar en ello, y usa el medio que elijas. Es un punto de arranque.

Regresa constantemente a este punto de arranque, pero añade elementos nuevos, algunos quizá sugeridos por el modelo, otros por el punto mismo de arranque. Quizá sientas que el modelo no te sugiere nada. Sin embargo, si persistes en observar al modelo y de vuelta al dibujo puedes estar seguro que surgirá cierta cantidad de impulso de ambos. Y una parte de esto proviene de las experiencias que hayas tenido, lo que viviste ese día, lo que ocurre en tu entorno, las condiciones del material de dibujo, los sonidos que provienen de fuera de la habitación, aunque no seas consciente de ello. Al principio del libro mencionamos que la observación correcta utiliza todos los sentidos que puedan pasar por el ojo a la vez e hicimos mucho énfasis en el sentido del tacto. Este ejercicio puede ayudar a que participen, en igualdad de importancia, el oído, el gusto y el olfato.

El presente estudio recuerda a la prueba que utiliza la psicología de asociación de palabras, en la que se dice una palabra y se pide a la otra persona que reaccione de manera inmediata con otra palabra. El modelo llega por vez primera al estudio y realiza una pose. La primera pose o forma que llega a tu mente (que puede ser expresada en una palabra) es: pescado. Haces el dibujo de un pez. Si fuese un test de asociación de palabras funcionaría de la siguiente manera. El pez te recuerda a la red y esta al barco. El barco tiene chimeneas de las cuales sale humo. El humo te hace pensar en fuego y este en destrucción y en objetos que caen.

Pero cuando se teje este entramado de pensamientos el modelo tiende a cambiar. Por ejemplo, como dijimos, el modelo te hace pensar en un pez, así que lo dibujas y *volteas de nuevo a ver al modelo*, cuya boca te parece irritante y te hace pensar en un círculo, pero cuando posas tu mirada de nuevo en el dibujo del pez el círculo se convierte en una red. Volteas de nuevo a ver al modelo, llevando el impulso de la red, lo que te lleva a mirar el cabello del modelo. El cabello, rubio y sedoso, recuerda al trigo, pero al llevar este impulso al dibujo del pez con la red, se funde con la idea en el papel y se convierte en algas. Por supuesto, podría haberse convertido en algo más, esto es tan sólo un ejemplo. Nadie puede saber lo que ocurre en la cabeza de alguien más y nadie puede atisbar en su mente por algo que aún no ocurre.

Las cosas que vienen a tu mente no tienen que ser forzosamente formas reales o familiares. Por ejemplo, puede ocurrir que mientras dibujas se escuche el estridente sonido de una sirena de ambulancia, y esto te lleva a dibujar una línea delgada que atraviesa todo el dibujo. Nada de lo que dibujes debe ser por fuerza algo tan familiar como el pez, ni algo que sea preciso expresar con palabras. Otorgamos demasiado significado a la palabra, la cual con frecuencia es engañosa. Los pensamientos subconscientes ocurren tan rápido que es imposible asirlos. Quizá dejaste ir seis antes de quedarte con "pez". Si en verdad dibujaras tus pensamientos subconscientes, quizá no habrías tenido presente el impulso que dibujaste. En ocasiones, algunos estudiantes me han comentado al mostrarme sus dibujos, "lo siento, no sé por qué dibujé eso". Cuando eso ocurre, significa que han hecho el ejercicio de la mejor manera posible. Permite que tus sentimientos sean tu guía en relación con el sujeto.

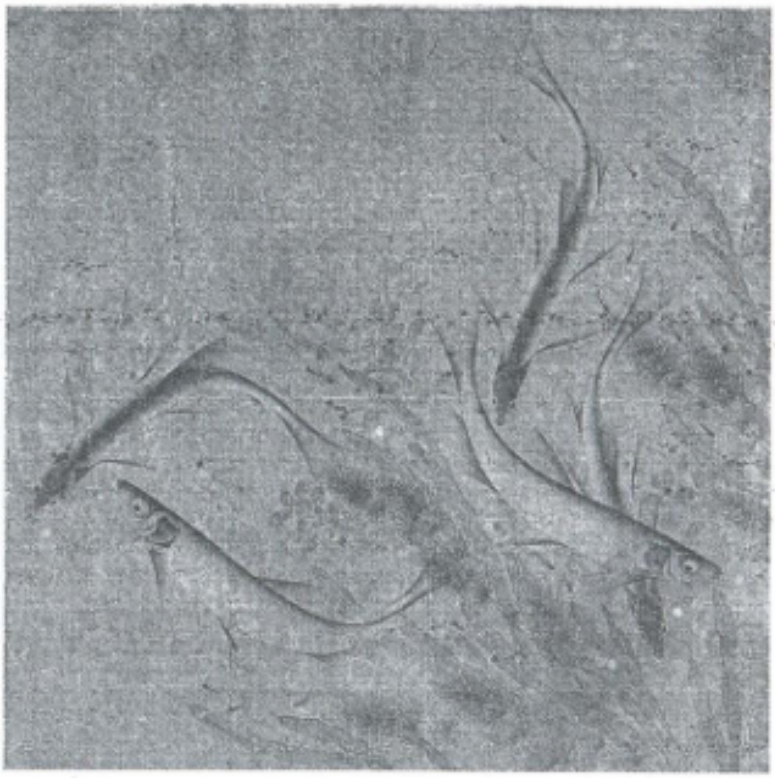
No es preciso empezar con una persona para practicar este ejercicio. Observa tu entorno y dibuja lo primero que te venga a la mente. Imagina que te encuentras en un bosquecillo espeso de pinos, y que las ramas sobre tu cabeza te recuerda a una sombrilla. Dibuja la sombrilla, y luego observa de nuevo el lugar. Conforme avanzas, no es preciso que tu dibujo contenga una composición planificada, basta con que coincidan las formas y el movimiento.

La cualidad de la expresión. A partir de este burdo comienzo has cobrado consciencia de que la cualidad del modelo que hemos mencionado es la de un pez, esto no quiere decir que el modelo parezca un pez, sino que sugiere las capacidades del mismo. El pez luce de esa manera por sus habilidades para cierto tipo de expresión o cierta forma de vida. El artista debe esforzarse continuamente en abstraer del pez esa cualidad que le da su forma: su expresión. Así que no debes intentar dibujar un pez, sino algo que sea la expresión de un pez y que puede coincidir con la expresión de otras cosas. De igual manera, cuando dibujes el bosquecillo de pinos, puede ser que no dibujes ni los árboles, ni la sombrilla, sino la expresión que te llevó a pensar en uno al ver lo otro.

Propósito. La intención de este ejercicio no es desarrollar el surrealismo u otro tipo particular de pintura. Pero ayuda a observar discriminando y algo debe añadir a cualquier tipo de dibujo del modelo. La intención es liberar cierto poder que posees. No es siquiera necesario que lo entiendas.

Nuestro objetivo es centrar tu atención en el modelo y que puedas representarlo de una forma más personal y verdadera que ninguna otra de las que hemos descrito hasta ahora. Conforme avanzas, desarrollarás la habilidad de relacionar las partes significativas de tu experiencia y tendrás más control, de manera específica, de esas fuerzas, de esos ingredientes que te pertenecen. Existe una parte en cada ser humano, no importa cuántos millones de seres existan o hayan existido,

que es completamente diferente de los demás. Eso es natural, pues no existen dos personas que provengan de la misma herencia, en combinación con las mismas experiencias y en el mismo orden. Todas las corrientes de educación que buscan que la gente se conforme con su entorno social han sido incapaces de vencer este pequeño aspecto de la personalidad. Existe la tendencia en las escuelas de arte —usualmente existe una tendencia en todo aquello que llamamos escuela— a hacer de la conformidad una virtud. En el arte nada podría ser más falso.



Chao-K'eh-hsiung, *Peces jugando*, (Dinastía Sung, China).
Cortesía del Museo Metropolitano de Arte.
El artista debe esforzarse continuamente en abstraer del pez esa cualidad que le da su forma.

La mente subconsciente tiene su propia lógica, la cual con frecuencia va más allá de la lógica de la mente consciente. Este ejercicio, considerado meramente como un ejercicio, te permitirá utilizar la mente subconsciente cuando así lo requieras. Personalmente creo que los grandes artistas han permitido que el subconsciente trabaje para ellos la mayor parte del tiempo —y esa es una de las razones de su grandeza. Esto no quiere decir que la energía consciente, la actividad de la mente consciente, sea innecesaria. Pero permite que la mente consciente se relaje y que el subconsciente actúe con el estímulo directo de una situación.

Para lograr lo que nos proponemos se requiere de la práctica prolongada: ese equilibrio, el balance adecuado entre el impulso subjetivo y el impulso objetivo, entre el uso consciente del modelo y la reacción subconsciente. Tu objetivo es unir esos dos impulsos. En qué proporción los requerimos para obtener mayor provecho, es algo que varía para cada individuo y en cada momento de la vida de cada persona. En ocasiones podríamos requerir un mayor impulso en lo subjetivo, pero es preciso encontrar un equilibrio. Me equivoco si me obligo a concentrarme exclusivamente en el modelo, o si el modelo prevalece por completo en mi. Existe un punto intermedio en donde podemos interactuar.

REDON, *SUEÑO CON MARIPOSAS*, cortesía de la galería B. & A. Silberman, Nueva York.
El dibujo o la pintura pueden expresar ideas surgidas de la experiencia visual, sin ser, necesariamente, un registro literal de dichas experiencias.

Concepto y apariencia. Podemos considerar que el dibujo y la pintura son medios para expresar algunas de nuestras ideas sobre objetos, las cuales se han formado por medio de la experiencia visual, sin ser, necesariamente, un registro literal de dichas experiencias. Nuestro concepto de un objeto dista mucho de ser igual a la proyección de ese objeto en la retina del ojo. De hecho, podemos expresar nuestro concepto, en términos de dibujo o pintura, sin imitar de forma alguna la imagen visual.

Las formas no deben provenir del mundo visible, tiene el mismo sentido tomar prestado del mundo invisible. Por otra parte, no es preciso ignorar o excluir, de manera consciente, las formas del mundo visible. Incluso un estudio subjetivo puede guardar parecido físico con el modelo. De la misma manera que se presenta la variedad en la naturaleza, hay variedad en las personas. Quizá alguno pinte de manera abstracta y otro no, pero ambos utilizan los mismos impulsos, y cuando lo usan de la manera adecuada, se puede producir una obra de arte.

La materia no es tan importante como imaginas. El sujeto es tan sólo un medio de intercambio, no posee valor absoluto, sino relativo. El tiempo y las circunstancias lo afectan como a todas las cosas. Al artista no debe importarle qué sujeto resulta conveniente de manera temporal.

El sujeto adecuado es aquel que brinda el impulso suficiente para seguir hasta un esfuerzo creativo genuino. En el momento en que te encuentres más interesado en el acto de pintar, el sujeto se fusionará por completo con la pintura. Se espera que el arte trascienda al episodio y produzca placer por sí mismo. El episodio es un punto de arranque para el artista, y muy necesario, pero es también el punto de partida para el artista cuando éste produce arte, y es también un punto de partida para la persona que observa la pintura con una apreciación genuina por el arte. Hasta los temas más triviales y poco precisos son susceptibles, como cualquier otro, de las más profunda reconstrucción artística. Todo lo que se requiere es de un artista capaz de penetrar en ellos. *Dibuja quince horas, como se indica en el Programa 24.*

Sección 25
Un acercamiento al uso del color

Dibujo y pintura. Hemos llegado al punto en que, si estuviéramos en una de mis clases, pasaríamos al estudio de la pintura. El propósito de este libro no es adentrarse en este tema, pero, como es natural, no he planificado los ejercicios con la idea de que te detendrías al terminarlos. Seguirás adelante. Creo que descubrirás que la experimentación y la observación, que se basan en el enfoque que has aprendido, te conducirán de manera natural hacia la pintura, incluso si continúas trabajando por tu cuenta, sin instrucción formal.

La utilización de lápiz blanco y negro sobre papel de color vale como una introducción al uso del color, aunque hayas considerado ese medio simplemente como una forma de dibujo. Quizá el punto más importante que debo recalcar es que no se debe considerar a la pintura como algo separado del dibujo. De la misma manera en que utilizaste tres medios para alcanzar el mismo propósito en el dibujo modelado —lápiz, tinta y acuarela—, puedes también alcanzar ese mismo propósito, ayudarte en tu intento, con el uso del color. Mi consejo es que continúes con este tipo de ejercicios durante cierto tiempo y vayas, poco a poco, añadiendo color a tu trabajo. Repasa en tu cabeza el objetivo de cada estudio, y busca medios con los que el color contribuya a alcanzar mejor ese objetivo. Esta sección contiene algunos ejercicios que pueden ayudarte en ese sentido.

Programa 25

	A	B	C	D	E
Media hora	Ej. 58: Expresión en papel de color (5 dibujos)	Ej. 53: Estudio de media hora al óleo (uno)	Ej. 58: Expresión en papel de color (5 dibujos)	Ej. 53: Estudio de media hora al óleo (uno)	Ej. 58: Expresión en papel de color (5 dibujos)
Una hora	Ej. 51 y 61: Estudio sostenido, al óleo en color, desnudo (un estudio compuesto de tres dibujos)				Ej. 33 y 50: Estudio de los huesos y de los músculos (2 dibujos)
Cuarto de hora	Descanso	Descanso	Descanso	Descanso	Descanso
Cuarto de hora	Ej. 59: La recta y la curva en color (3 dibujos)	Ej. 58: Expresión en papel de color (3 dibujos)	Ej. 59: La recta y la curva en color (3 dibujos)	Ej. 58: Expresión en papel de color (3 dibujos)	Ej. 56: La recta y la curva en marcos (1 dibujo)
Una hora	Ej. 57 y 60: Estudio de lo subjetivo (un dibujo)	Ej. 51 y 61: Estudio sostenido, al óleo en color, vestido (un dibujo)			Ej. 19 y 51: La cabeza al óleo (un dibujo)
Tarea: Ej. 14 o 30: La composición diaria; Ej. 34: La composición extendida (quince minutos al día durante una semana); Ej. 47: Composición a partir de reproducciones (una hora a la semana).					

A continuación enlisto algunos colores al óleo que recomiendo para experimentar durante los siguientes meses: negro carbón, ocre crudo, siena quemado, carmesí de alizarina, rojo claro, rojo cadmio, amarillo ocre, amarillo cadmio claro, blanco de titanio o de zinc, verde viridián (óxido de cromo), azul permanente. Esta lista pretende simplemente ser un punto de arranque, no se trata de los colores que yo utilizo, ni lo que tu deberás utilizar en el futuro. Qué colores deberás utilizar, sólo por medio de la experimentación lo podrás saber. Necesitarás también un pincel de cerdas largas, otro de cerdas naturales (marta cibelina), uno plano y uno más del No. 3 para acuarela. No es preciso que incorpores todos los colores al mismo tiempo, añade solamente uno o dos y averigua todo lo que puedas respecto de cada uno —qué puedes hacer con ellos— antes de intentar con uno diferente. Al igual que en los ejercicios anteriores, estudia concentrándote en un problema puntual a la vez.

Color y movimiento. Siempre que tengas dudas sobre cómo empezar un estudio, concéntrate en el movimiento, siente el movimiento. Aprende a identificarte con el movimiento del sujeto, modelo o suceso. Al igual que una línea, una forma, un pliegue de tela responden todos al movimiento, el color responde también. Concibe cómo el color se extiende, empuja, salta, avanza y se repliega. Aquello que percibes fue diseñado por el movimiento. La expresión del objeto es el impulso más fuerte y cierto, y si no eres sensible ante ello, no podrás pintar la forma *con vida*.

Ejercicio 58: Expresión en papel de color

No es posible detenerse a pensar demasiado en el color que utilizas en el minuto o cinco minutos que tienes para los estudios de expresión al óleo. Por lo tanto sugiero que introduzcas el elemento de color de esta manera sencilla. Colorea el papel manila colocando una capa de pintura, de cualquier color mezclada con blanco, y prepara varias hojas de esta manera, utilizando tantos colores como sea posible. (También puedes utilizar papel barato en tonos pastel de diferentes colores, pero debes primero cubrirlo con goma laca para ahorrar tiempo y pintura. Para este propósito puedes utilizar goma laca ordinaria diluida en dos partes de alcohol.) En este papel elabora estudios de expresión en pintura negra y blanca. Si te queda tiempo añade algún otro color, buscando aquel que mejor parezca equilibrar lo que ya tienes en el papel. (Puedes utilizar estas recomendaciones para los estudios de media hora al óleo.)

Ejercicio 59: La recta y la curva en color

Elabora estudios de expresión en líneas rectas y curvas, como en el ejercicio 46, con dos colores de aceite, como rojo y azul, en hojas grandes de papel manila. No debes preocuparte demasiado por el color que estás utilizando, sino en encontrar la expresión primero con uno y luego con el otro sin importar el orden. Utiliza un color para rectas y curvas hasta que sientas que lo has agotado y luego el otro por cierto tiempo. Pronto, si te has concentrado en la expresión, descubrirás que eliges los colores del mismo modo en que decides si es línea recta o curva, es decir el que mejor describe el movimiento que percibes.

Ejercicio 60: El estudio de lo subjetivo (*Continuación*)

La mayoría de los estudiantes descubren que el estudio de lo subjetivo (Ejercicio 57) se vuelve más fácil con el color. Utiliza tanto color como desees y de la forma que gustes. Aplica cualquier color que venga a tu mente, sin que importe si es algo que ves o no. De hecho, para comenzar deberías obligarte un poco a utilizar colores que no ves. Tu elección quedará determinada por lo que el sujeto te hace sentir. Una experiencia placentera no quedará registrada en los mismos colores que una desagradable.

Existe una tendencia casi universal a asociar colores con ciertas emociones o cosas. Por ejemplo, con frecuencia hablamos de ver algo *rojo*, o sentir *azul* o *amarillo*. Percibimos a ciertas personas en tonos muy vívidos, pero si observas con atención quizá sus colores son en realidad bastante escasos. No empieces con el color que ves, sino con el color que el modelo, o algo relacionado con ese sujeto, te hace recordar.

La utilización del color es, por necesidad, algo personal. Las escuelas que se basan en los sistemas de ciertos pintores, independientemente de que tan buenos hayan sido esos pintores, pierden la experiencia personal, la evaluación individual del color, que es imprescindible para que el esfuerzo tenga éxito.

Ejercicio 61: El estudio sostenido en óleo (*Variaciones*)

Continúa trabajando con sólo dos colores en los estudios, pero intenta sustituir el blanco y negro por las siguientes combinaciones (y después por otras que se te ocurran): (1) ocre crudo y blanco; (2) rojo claro y blanco, agregando un toque de negro para las partes oscuras; (3) verde neutro (mezcla de negro y amarillo cadmio en la paleta), y blanco.

Van Gogh, *Los campos de Auvers.*
Colección Marshall Field.
Siempre que tengas dudas sobre cómo empezar un estudio, concéntrate en el movimiento.

Casi desde el principio has tenido consciencia de la parte posterior del sujeto —de la necesidad de solidez absoluta—, incluso cuando sólo se presenta el frente. Un maestro puede alcanzar este efecto con muy pocos medios —por la calidad de la línea o el mero uso del color—, pero el principiante debe esforzarse para lograrlo. Este efecto sólido se puede lograr casi completamente con el contraste de blanco y negro. Obviamente, si utilizas un color para acercar la forma hacia ti y otro para alejarla, los dos colores que más se oponen (blanco y negro) producen el efecto máximo. Previamente, en el estudio sostenido ya hemos recurrido a esta diferencia máxima. En realidad la figura no parece presentar el rango completo del blanco al negro, en especial si se trata tan solo de una parte de una composición mayor, y mucho pigmento negro no es una base muy satisfactoria de color adicional. Por lo tanto, sustituiremos otros colores por el negro, pero esto puede hacerse *sin sacrificio de la forma*, siempre y cuando tu comprensión de la forma sea perfectamente clara *Dibuja quince horas, como se indica en el Programa 25. Repite el programa 25 e incorpora, gradualmente, los siguientes ejercicios.*

DAUMIER, *MADRE CON NIÑO EN BRAZOS.*
Colección Edward Fuchs, Berlín.

Ejercicio 62: El estudio sostenido en óleo (*Continuación*)

No hay necesidad de sentir que el uso del color es algo confuso o complicado. De hecho, el *efecto* de color se puede alcanzar con métodos muy simples y con la utilización de muy poco pigmento. Las siguientes instrucciones ayudarán a reafirmar lo anterior y a dar el siguiente paso.

Retoma uno de tus estudios sostenidos en óleo que hayas hecho del modelo vestido. Sobre alguna zona de piel utiliza una mezcla de rojo claro y amarillo ocre. Si el vestido era azul, utiliza simplemente azul sólido. La capa de color debe ser tan delgada que permita ver con claridad el dibujo por debajo. (Puedes conservar delgado el color si lo frotas en el dibujo con tu dedo o pincel o mezclándolo con algún medio. Intenta ambos métodos. Como medio, sugiero alguna de las siguientes opciones: (1) una parte de aguarrás y una parte de trementina de Venecia; (2) una parte de aceite de linaza y una parte de barniz de Dammar, el cual debe ser una solución al 25 por ciento.)

Notarás que tu dibujo se parece cada vez más a los colores originales. Ahora observa de nuevo al modelo, o a otros modelos, y busca lo que parece hacer falta en tu dibujo. Quizá ahora el vestido luce bastante plano o difuso, así que retomas el blanco y comienzas a trabajar en las partes iluminadas una vez más. Si, por el contrario, el azul del vestido es muy intenso, puedes contrarrestar este efecto añadiendo un nuevo color encima una vez que haya secado. Continúa trabajando de esta manera todo el tiempo que lo requieras. No debes sentir que estás obligado a reproducir de manera exacta algún color de los que percibes. En general, es recomendable conservar las áreas grandes en tonos simples, casi de un sólo color y añadir, aquí y allá, algo de color, contraste o énfasis en pequeñas porciones.

Así como aprendiste a dibujar practicando, y no había ninguna otra manera de lograrlo, aprenderás a pintar practicando. En realidad no importa mucho lo que hagas, siempre y cuando sigas intentando cosas nuevas hasta que alguna funcione.

Frio y cálido. Al utilizar color no sólo cuentas con el contraste entre luz y oscuridad, también existe el contraste entre colores cálidos y fríos. Para aprender la importancia de este contraste elabora un estudio sostenido en donde utilices solamente dos tonos de gris, uno cálido y otro frío. El gris cálido lo puedes hacer mezclando en la paleta blanco, negro y un poco de rojo; el gris frío con blanco, negro y verde. Si bien ambos serán muy cercanos en valor (es decir, ninguno resulta mucho más claro u oscuro), el contraste entre frío y cálido, al igual que el contraste ente blanco y negro, te permitirá presentar la forma como algo sólido.

Este mismo contraste puede ser útil cuando continúes con el estudio sostenido que marca el Ejercicio 62. La primera vez que hiciste este ejercicio, utilizaste un color simple para la piel, el cual no contribuía a la sensación de forma. La forma existía

solamente porque el dibujo la mostraba. Ahora prueba a usar en uno de tus dibujos de desnudo dos tonos de color para la piel, uno cálido (con algo de rosa) y el otro frío (con algo de verde). El contraste entre ambos incrementa la sensación de la forma, por eso ahora parece todavía más sólido que el dibujo simple. (Utiliza el modelo real como una guía de las partes que parecen más cálidas en contraste con las frías. En general, en donde sea que la forma gire, parecerá de un tono más frío.) Considera primero que el color es un auxiliar del dibujo.

Así como hemos mencionado que una línea no posee carácter (larga, corta, gruesa, delgada) hasta que la comparamos con otras, el color tampoco posee carácter separado de otros colores. El verde no existe simplemente por ser verde, sino porque existen otras cosas de color rojo o naranja. Quizá hayas conocido a personas cuyos ojos cambian dependiendo del color de ropa que lleven puesta. Imagina que tienes el estudio de un árbol, al óleo en blanco y negro y deseas darle color. Primero intenta pintarlo de rojo y deja que seque. Después pones verde encima del rojo. Observa la diferencia con un verde que hubiese sido aplicado de manera directa sobre el blanco y el negro.

Ejercicio 63: A todo color

Llegará el momento en que desees lograr una experiencia completa con el uso del color, es decir, buscarás concentrarte en el color de la misma manera en que nos hemos dedicado a otras fases del dibujo. Por ello, sugiero que lleves a cabo estudios de media hora, o más largos, utilizando todos tus colores sobre papel de diferentes tonalidades. Pinta de manera directa, es decir comienza con color, no con un dibujo en un tono como en el estudio sostenido (Ejercicio 62). Sé generoso con el color y aplícalo con libertad desde el comienzo, sin un plan o sistema predeterminado. Si el resto de tu práctica la has llevado a cabo de manera adecuada, no importa cómo uses el color, éste quedará determinado por, y aportará a, tu comprensión de aquello que pintas.

Ejercicio 64: Color arbitrario

Al pintar adquieres destreza, y cuando observas continuamente los colores del modelo desarrollas una manera eficiente de representarlos que se convierte en simple costumbre. Este ejercicio ayudará a evitar esa tendencia. Resulta de especial utilidad al pintar paisajes, donde el estudiante puede llegar a perder su sensibilidad en la búsqueda de un acercamiento al color, por el dominio del verde.

Imagina que pintas un paisaje. Elige una parte para comenzar, por ejemplo un prado. En vez de pintarlo de verde, como harías comúnmente, elige otro color, cualquiera, púrpura por ejemplo. Una vez que tengas el prado púrpura procede con el resto del paisaje con los colores que te parezcan convenientes y evitando los colores que ves en realidad. No trates de elaborar un sistema. Por ejemplo, si el prado es verde limón y los árboles son de un verde oscuro, no te sientas forzado a pintar los árboles de púrpura oscuro. Puede pintarlos de rojo o amarillo.

Si pintas una sección del cuadro de verde, será evidente que se trata del pasto de un prado. Pero cuando el prado se vuelve púrpura, se requiere de un nuevo esfuerzo para convencer al espectador de que el pasto es en verdad pasto. Así llegas a un nuevo entendimiento de aquello que hace que algo sea en verdad lo que es, y de lo que en realidad se requiere para poder representarlo.

• • •

Recordemos lo que dije la primera vez que nos sentamos a dibujar. El dibujo depende de la vista, ver depende de conocer y conocer depende de un esfuerzo constante por abarcar la realidad con todos los sentidos, con todo lo que tú eres. Nunca debes prestar demasiada atención a las apariencias en la medida en que evitan la realidad del contenido. Es preciso que te liberes de la tiranía del objeto en su apariencia. La cualidad de lo absoluto, la nota de autoridad que el artista busca, depende de un entendimiento más completo de lo que permiten los ojos. A aquello que el ojo puede ver, el artista añade la razón y el sentimiento. Si así lo desea, el artista puede relatarnos las andanzas de su alma en la vida.

Si tus esfuerzos como estudiante se han basado en un esfuerzo sincero por experimentar la naturaleza, sabrás que te encuentras en el camino correcto y el dibujo y la pintura se resolverán solos. El trabajo debe ser arribar a la verdad, a la cual (como podrás llegar a entender de manera directa) se llega a través de todos los sentidos. Cuando una fuerza más allá de lo visual realmente te cautiva, te estimula, comienzan a ocurrir cosas extrañas en apariencia, pero no deberás juzgar tu trabajo por una fórmula o por los estándares convencionales. Quizá sientas que no existe una verdadera necesidad de permanecer sincero en lo visual o, siquiera, en lo estructural respecto al momento. Siempre existe una verdad más grande por descubrir, de la que no se ha hablado, inexplorada, hasta que das con ella.

La Forma natural de dibujar
Plan de trabajo para estudiantes de arte,
de Kimon Nicolaïdes, fue editado por la
Facultad de Artes y Diseño de la Universidad
Nacional Autónoma de México. Su corrección,
diagramación y composición tipográfica se realizaron en la
Coordinación Editorial de la FAD. Se utilizó familia tipográfica
Minion Pro en 10.5 pts. Se terminó de imprimir el 15 de julio de
2014, en los talleres de Editorial Color, S.A. de C.V., Naranjo núm. 96
bis., Col. Santa Ma. La Ribera, México, 06400, DF.
Se imprimieron dos mil ejemplares. Impreso en offset: interiores
sobre papel Bond alta blancura de 90 g; forros en couché mate
de 300 g, se utilizó papel Lino negro de 118 g para guardas.
Con la colaboración de Óscar Arturo Cruz Félix
en el diseño y Arnoldo Langner en la traducción,
el cuidado editorial estuvo a cargo de Marisol
G. Martínez Fernández.

@ESPIRAL

"… no se trata solamente de uno de los mejores libros para aprender a dibujar de forma autodidacta, es el mejor libro de enseñanza autodidacta que hayamos visto sobre cualquier tema".

–Whole Earth Catalog

Más de 250 mil copias vendidas de la publicación original *The natural way to draw*, refieren el éxito que este material ha tenido entre los profesores y alumnos en el campo de la enseñanza-aprendizaje del dibujo. Por primera vez en lengua española, la Universidad Nacional Autónoma de México, a través de la Facultad de Artes y Diseño (antes ENAP), pone a disposición del público de habla hispana este invaluable texto, que sin duda alguna seguirá siendo la guía de presentes y futuras generaciones.

"Existe tan sólo una manera de dibujar, y es la forma completamente natural. No tiene relación con el artificio ni la técnica, no tiene relación con la estética ni el concepto. Se trata simplemente del acto de observar de manera correcta, con eso me refiero al contacto físico con todo tipo de objetos y por medio de todos los sentidos". Kimon Nicolaïdes

ISBN: 978-607-02-5487-1

9 786070 254871

EDICIONES FAD